BnF Gallica

La prestidigitation sans appareils : traité de tous les tours de mains anciens et de toutes les manipulations nouvelles [...]

Source gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France

{BnF Gallica

Gaultier, Camille. La prestidigitation sans appareils : traité de tous les tours de mains anciens et de toutes les manipulations nouvelles (notamment du double empalmage), comprenant des tours anciens et modernes (cartes, pièces, billes de billard, dés à coudre) / Camille Gaultier,.... 1914.

1/ Les contenus accessibles sur le site Gallica sont pour la plupart des reproductions numériques d'oeuvres tombées dans le domaine public provenant des collections de la BnF. Leur réutilisation s'inscrit dans le cadre de la loi n°78-753 du 17 juillet 1978 :
- La réutilisation non commerciale de ces contenus est libre et gratuite dans le respect de la législation en vigueur et notamment du maintien de la mention de source.
- La réutilisation commerciale de ces contenus est payante et fait l'objet d'une licence. Est entendue par réutilisation commerciale la revente de contenus sous forme de produits élaborés ou de fourniture de service.

CLIQUER ICI POUR ACCÉDER AUX TARIFS ET À LA LICENCE

2/ Les contenus de Gallica sont la propriété de la BnF au sens de l'article L.2112-1 du code général de la propriété des personnes publiques.

3/ Quelques contenus sont soumis à un régime de réutilisation particulier. Il s'agit :

- des reproductions de documents protégés par un droit d'auteur appartenant à un tiers. Ces documents ne peuvent être réutilisés, sauf dans le cadre de la copie privée, sans l'autorisation préalable du titulaire des droits.
- des reproductions de documents conservés dans les bibliothèques ou autres institutions partenaires. Ceux-ci sont signalés par la mention Source gallica.BnF.fr / Bibliothèque municipale de ... (ou autre partenaire). L'utilisateur est invité à s'informer auprès de ces bibliothèques de leurs conditions de réutilisation.

4/ Gallica constitue une base de données, dont la BnF est le producteur, protégée au sens des articles L341-1 et suivants du code de la propriété intellectuelle.

5/ Les présentes conditions d'utilisation des contenus de Gallica sont régies par la loi française. En cas de réutilisation prévue dans un autre pays, il appartient à chaque utilisateur de vérifier la conformité de son projet avec le droit de ce pays.

6/ L'utilisateur s'engage à respecter les présentes conditions d'utilisation ainsi que la législation en vigueur, notamment en matière de propriété intellectuelle. En cas de non respect de ces dispositions, il est notamment passible d'une amende prévue par la loi du 17 juillet 1978.

7/ Pour obtenir un document de Gallica en haute définition, contacter
utilisationcommerciale@bnf.fr.

Source gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France

La Prestidigitation sans Appareils

Tout exemplaire non numéroté et non revêtu de la signature manuscrite de l'auteur sera réputé contrefait.

Tous droits de traduction réservés, y compris les Etats-Unis, la Suède et la Norvège

---

Mon Stock actuel : Poitrenaudes

CAMILLE GAULTIER 116
DOCTEUR EN DROIT
7. Rue Coulier Paris (5e) Gaultier

La Prestidigitation sans Appareils

TRAITÉ

de tous les Tours de Mains anciens
et de toutes les Manipulations nouvelles
(notamment du Double Empalmage)
comprenant des Tours Anciens et Modernes
(Cartes, Pièces, Billes de Billard, Dés à coudre)

Illustré de 209 figures d'après la Photographie

LIBRAIRIE ÉMILE NOURRY
62, RUE DES ÉCOLES, 62
PARIS (Ve)

INTRODUCTION

La Prestidigitation et les Prestidigitateurs. — La Littérature magique ancienne et moderne. — Notre Livre.

Le nom de Robert Houdin est devenu comme le symbole même de la Presdigitation et ce n'est que justice, car ce fut un artiste dans toute l'acception du mot, un artiste complet. Très adroit, il a inventé, modifié et perfectionné et par là même rendu siens, un grand nombre de tours sensationnels. Ayant de solides connaissances scientifiques, il a su notamment tirer de l'électricité des effets entièrement nouveaux. Connaissant à fond l'horlogerie et la mécanique de précision, il a su, nouveau Vaucanson, construire de merveilleux automates. Doué d'une figure expressive au regard prenant, homme de goût et de tact, ayant reçu une instruction secondaire complète, il fut un présentateur hors ligne, unissant à l'autorité de l'attitude, le charme de la parole et la grâce du geste, sachant intéresser et amuser tout en conservant sur son auditoire l'ascendant nécessaire.

Robert Houdin a métamorphosé la prestidigitation. C'est lui qui a supprimé définitivement le costume de l'ancien magicien, la robe et le bonnet pointu. Il a débarrassé la scène des têtes de mort et autres décorations macabres qui l'encombraient jusque là, séparant ainsi complètement la magie simulée de la Sorcellerie et de l'Astrologie. Il a fait disparaître les tables

à longs tapis sous lesquels se dissimulaient les compères et chassé ces derniers de la scène et de la salle. Quel que soit le mérite de ses inventions proprement dites, c'est encore par ces dernières réformes, par l'excellence de sa présentation et de ses méthodes d'exécution qu'il a le mieux servi la Presdigitation en en faisant un art de bonne compagnie, un art de salon et en élevant en même temps la dignité de l'artiste.

Robert Houdin maniait la plume avec presque autant de dextérité que la baguette magique et tournait au besoin agréablement le vers. Il a laissé plusieurs livres sur lesquels nous aurons bientôt à revenir. Sa renommée fut immédiate et précéda ses écrits; chose rare, il fut prophète en son pays. La ville de Blois s'honore de le compter au nombre de ses enfants; une rue de la ville porte son nom et son buste orne une des salles du musée du château. Son influence fut considérable et jusqu'à nos jours tous les auteurs se sont plu à reconnaître son génie créateur. Il manquait à sa gloire l'attaque de l'envie et de la basse jalousie qui seule consacre définitivement les hommes supérieurs. Elle est enfin survenue de l'autre côté de l'Atlantique; comme le Rossignol de « Chantecler » d'Edmond Rostand, il a trouvé son crapaud : « All's well that ends well. » (Shakespeare).

Notre pays, n'eût-il donné naissance qu'à Robert Houdin, aurait par cela seul fait plus pour la Prestidigitation que le restant de l'univers. Cet art n'est pas demeuré stationnaire, mais au contraire a progressé comme toutes les branches de l'activité humaine. Bien que les principes posés par ce grand artiste soient toujours exacts, bien que son répertoire soit toujours mis à contribution par ses successeurs, un grand nombre d'inventions nouvelles ont été exposées depuis cette époque aux feux de la rampe. Il n'y a rien d'étonnant à cela en ce qui concerne les grandes illusions, les appareils et grands trucs, basés sur des applications scientifiques nouvelles. Mais ce qui peut paraître plus surprenant, c'est que les expériences d'adresse manuelle pure se soient autant multipliées; c'est que de nouveaux objets usuels aient été utilisés. Il semblerait que depuis si longtemps qu'il y a des prestidigitateurs et qui triturent des cartes à jouer et des pièces de monnaie, il n'y ait plus rien à trouver dans cette

voie. Cependant jamais cette branche de l'art ne s'est autant développée qu'au cours des quinze ou vingt dernières années. Indépendamment de la création du double empalmage et des nouveaux tours de mains appliqués aux pièces et aux cartes, la manipulation s'est exercée sur de nouveaux objets tels que les billes de billard, les dés à coudre, les cigarettes, etc.

Malgré ce renouveau, il ne semble pas que la prestidigitation soit prospère en France. La plupart des adeptes se plaignent du désintéressement croissant du public. Certainement cet état de choses fâcheux provient en partie du changement des conditions de la vie, des réceptions, des spectacles, du développement des cinématographes, de l'engouement nouveau pour les sports violents, de certaines lois, et d'autres contingences du même ordre, mais les artistes eux-mêmes n'en sont-ils pas quelque peu responsables. Quand une religion décline la faute n'en est-elle pas souvent imputable à ses ministres qui laissent s'éteindre ou se ralentir le feu sacré.

Depuis Robert Houdin, notre pays n'a jamais produit d'artiste aussi complet, mais il en a cependant vu naître quelques-uns de remarquables. Buatier de Kolta, pour ne citer qu'un disparu, a été un inventeur ingénieux et fécond, et certaines des illusions qu'il a créées sont demeurées des modèles du genre. Il a recueilli en Amérique et en Angleterre plus de succès encore qu'en France. La génération dont il faisait partie comprenait toute une pléiade d'artistes brillants et de travailleurs consciencieux; les uns sont morts, comme lui, prématurément, les autres ont abandonné peu à peu la carrière active et nous ne voyons pas, à part quelques honorables mais trop rares exceptions, d'artistes nationaux jeunes de la même valeur. Ce n'est pas le nombre mais bien la qualité qui fait défaut.

Le prestidigitateur idéal réunit un ensemble de qualités qu'il est exceptionnel de rencontrer dans une seule et même personne. Il doit joindre à de nombreux dons naturels, une connaissance technique approfondie. Il doit avoir un certain physique, de la voix; être comédien et mime, conteur et improvisateur; être un homme de goût, de tact et de ressources; posséder une

certaine culture générale. Or, ceux qui embrassent la profession sont loin d'approcher tous de ce modèle. Il en est qui semblent ignorer qu'une figure trop ingrate, un corps trop disgracieux, une vue par trop défectueuse sont des obstacles primordiaux; qu'un prestidigitateur ne saurait par définition inspirer la pitié ni être ridicule; que pour prétendre se présenter devant une société choisie un maintien et une mise convenables, un langage correct sont indispensables; que le vêtement du prestidigitateur moderne étant l'habit de soirée, il faut savoir le porter avec une certaine élégance sous peine de souligner cruellement le défaut contraire; que l'adresse apparente et réelle sont nécessaires.

Aussi rien qu'à l'aspect et au langage de certains illusionnistes, on se demande comment ils ont pu choisir une pareille profession. On se le demande avec une stupéfaction plus profonde encore après les avoir vus et entendus dans l'exercice de leur art(?). Ils ont évidemment pensé qu'on pouvait y réussir sans se donner grand mal. Tel qui ignore les principes les plus élémentaires de la prestidigitation estime que, grâce à quelques boîtes à double fond et à une certaine « vis comica » de bas étage, il fait figure d'artiste brillant. C'est là une idée malencontreuse. Souvent, pour exprimer cette conception erronée, on entend dire par ces pseudo-illusionnistes qu'il est beaucoup plus facile d'escamoter une muscade que de savoir jongler ou que d'être acrobate. Il n'est pas de plus grande erreur. Pour être un véritable prestidigitateur, indépendamment des autres qualités physiques et intellectuelles et des connaissances générales requises, il faut, en outre de dispositions naturelles tout aussi rares que celles exigées pour la jonglerie et l'acrobatie, un travail différent certes et moins dangereux, mais tout aussi difficile et acharné. On n'arrive pas à exécuter des tours de cartes sur table avec toute la perfection qu'y apporte l'Homme Masqué, on ne devient pas un manipulateur de pièces de monnaie de premier ordre sans des années et des années de pratique journalière et de constante application. M. Félicien Trewey, jongleur équilibriste et mime excellent et en même temps remarquable prestidigitateur, bien placé par conséquent pour comparer ces divers exercices, partage entièrement notre manière de voir. Un des plus adroits artistes

français et du monde entier, plus que septuagénaire, bien que retiré de la carrière active, déclare passer encore deux heures par jour à s'exercer avec les cartes (1).

A un autre point de vue et à un degré moindre, n'est-il pas regrettable que la plupart des artistes, même intelligents et adroits, n'aient le plus souvent qu'une connaissance empirique de la prestidigitation, qu'ils en ignorent totalement l'histoire, qu'ils ne connaissent ni les noms des principaux de leurs devanciers ou même de leurs contemporains, ni les livres, les traités et les journaux anciens et modernes ; qu'ils restent trop souvent figés dans les errements du passé sans se tenir au courant des changements et des nouveautés parfois intéressantes !

A côté des professionnels, il existe un assez grand nombre d'amateurs. La ligne de démarcation est loin d'être nettement tracée ; aucune société ne joue le rôle rempli par l'U. S. F. S. A. en matière de sports pour délimiter les personnes méritant réellement la qualité d'amateurs : « les purs ». Il en est qui sont à cheval sur la frontière et se rangent suivant l'avantage du moment dans l'un ou l'autre camp ; telle la chauve-souris de La Fontaine, tantôt oiseau, tantôt simple souris. Il en est, à l'opposé, qui aiment la prestidigitation d'un amour complètement désintéressé ; empressés à en admirer toutes les manifestations, avides de spectacles magiques, ils ne se livrent à aucune tentative personnelle. Ce sont des spectateurs et des zélateurs dévoués et ils peuvent contribuer à répandre dans le gros public le goût des mêmes séances. A part de rares artistes complets, la majorité des amateurs se divise en deux classes. La première comprend ceux qui, désireux d'étonner leurs concitoyens, cherchent toutes les occasions d'exhiber leur noble talent ; la deuxième se compose de ceux qui opèrent pour leur satisfaction personnelle, pour eux-mêmes, quelquefois pour quelques intimes triés sur le volet. En général les premiers, par suite de l'habitude acquise, peuvent se produire en public, mais souvent ils n'ont pas consacré aux études préparatoires le temps suffisant

(1) Il s'agit de M. Cazeneuve, décédé depuis à Toulouse.

et ils ne sont que des opérateurs médiocres. Il leur arrive à un certain moment de franchir le cap et quelques-uns deviennent des professionnels. Les autres aimeront plutôt les passes et les manipulations proprement dites que les expériences à effet et ils dépenseront un temps infini pour les apprendre et les posséder à fond, ils en découvriront même de nouvelles et d'ingénieuses le plus souvent fort difficiles et il les réussiront à merveille... devant une glace. Mais timides, doutant d'eux-mêmes, se perdant dans les détails, ils seront le plus souvent incapables de présenter devant une société un peu nombreuse de véritables tours complets.

Les amateurs exercent les professions les plus diverses ou même n'en exercent aucune. On y voit des ecclésiastiques, des gens de robe, d'épée, de finances, des médecins, des fonctionnaires, des ingénieurs, des architectes, des entrepreneurs, des imprimeurs, des marchands de fleurs, des musiciens et des rentiers.

Un groupement, comprenant à la fois des professionnels et des amateurs, s'est constitué il y a une dizaine d'années à l'effet de développer la Prestidigitation en France (1). Grâce à l'amabilité et à l'inépuisable générosité hospitalière de son sympathique président, grâce à son dévouement et à celui de plusieurs autres membres fort actifs, d'excellents résultats ont été obtenus et l'avenir est plein de promesses.

La Prestidigitation, à en croire les renseignements puisés auprès d'artistes étrangers, aurait davantage les faveurs du public aux Etats-Unis, en Angleterre et même en Allemagne et en Autriche. D'après « Our Magic » de MM. Maskelyne et Devant, le professionnel anglais moyen a reçu une solide instruction et a un rang social équivalent à celui des autres professions. Il sait un peu de latin, a même quelques notions de grec et peut à l'occasion parler français sans faire frissonner ses

---

(1) Nous voulons parler de la Chambre Syndicale de la Prestidigitation dont le siège social est à Paris, 8, boulevard des Italiens, ayant pour présidents d'honneur les frères Isola et pour président M. Georges Méliès, directeur du Théâtre Robert-Houdin.

auditeurs. Il y a, dans ces affirmations, ainsi que nous avons pu nous en rendre compte, une certaine part d'exagération. Il n'en reste pas moins exact que nous avons vu parmi les artistes anglais et américains de passage à Paris de véritables gentlemen, d'une très bonne tenue, très adroits dans la branche de l'art qu'ils cultivent plus particulièrement et d'une grande largeur d'esprit. Nous avons aussi rencontré parmi les artistes étrangers d'excellents manipulateurs ignorant absolument les principes classiques, incapables de faire sauter la coupe ou de filer la carte par exemple, ne connaissant aucun tour proprement dit ; nous en avons trouvé qui dans leur domaine exclusif la manipulation ne savaient se servir que des cartes et des billes de billard et ignoraient tout des pièces de monnaie ou au contraire spécialisés dans les cartes et les pièces ne pouvaient escamoter convenablement des billes de billard ou même cantonnés dans une seule spécialité ne connaissaient rien des deux autres.

La littérature magique s'est considérablement développée en Angleterre et en Amérique au cours de ces dernières années.

Sans remonter jusqu'aux sources lointaines où parmi les recettes de la soi-disant magie réelle se trouvent mêlés quelques procédés de magie simulée, sans parler des écrits des Cardan, Porta, Wecker, Bachet de Mesiriac, Macquet, Nollet et des pères Nicero, Abat, Kircher, Shot Bertin, donnons la liste des principaux auteurs et livres de langue française antérieurs à Robert Houdin.

Jacques Ozanam (1640-1717), de l'Académie Royale des sciences et professeur en mathématiques, composa, en 1693, ses « Récréations Mathématiques et Physiques, qui contiennent plusieurs problèmes d'arithmétique, de géométrie, de musique, d'optique, de gnomonique, de cosmographie, de mécanique, de pyrotechnie et de physique avec un traité des horloges élémentaires », plus tard complétées par une étude : « des phosphores naturels et artificiels et des lampes perpétuelles, dissertation physique et chimique, avec l'explication des tours de gibecière, des gobelets et autres récréatifs divertissants. » Des éditions de cet ouvrage, d'abord paru en deux volumes, revues, corrigées et augmentées (suivant la formule habituelle) se succédèrent

rapidement en quatre volumes; la dernière, par Montcla, est de 1790.

Gilles-Edme Guyot (1706-1786), géographe et physicien, directeur du bureau des postes, membre de la Société littéraire et militaire de Nancy, fit paraître, en 1749, ses « Nouvelles Récréations physiques et mathématiques, contenant ce qui a été imaginé de plus curieux dans ce genre et qui se découvre journellement, auxquelles on a joint les causes, leurs effets, la manière de les construire et l'amusement qu'on en peut tirer pour étonner et surprendre agréablement »; la quatrième et dernière édition parut en 1799.

Le « Trésor des jeux ou explication de la manière de faire toutes sortes de tours de gibecière, de gobelets, jeux de cartes et autres récréatifs et amusants », par Carlo Antonio, fut imprimé à Genève en 1759.

Henri Decremps (1746-1826), juriste et mathématicien, publia de 1784 à 1790 les livres suivants : 1° « La Magie blanche dévoilée ou explication des tours surprenants qui font depuis peu l'admiration de la capitale et de la province avec des réflexions sur la baguette divinatoire, les automates joueurs d'échecs, etc., etc. »; 2° Le « Supplément à la Magie blanche dévoilée, contenant l'explication de plusieurs tours nouveaux, joués depuis peu à Londres, avec des éclaircissements sur les artifices des joueurs de profession, les cadrans sympathiques, le mouvement perpétuel, les chevaux savants, les poupées parlantes, les automates dansants, les ventriloques, les sabots élastiques, etc., etc. »; 3° Le « Testament de Jérôme Sharp, professeur de physique amusante, où l'on trouve, parmi plusieurs tours de subtilité qu'on peut exécuter sans aucune dépense, des préceptes et des exemples sur l'art de faire des chansons impromptu; pour servir de complément à la Magie blanche dévoilée »; 4° Le « Codicille de Jérôme Sharp, professeur de physique amusante; où l'on trouve, parmi plusieurs tours dont il n'est point parlé dans son testament, diverses récréations relatives aux sciences et beaux-arts; pour servir de troisième suite à la Magie blanche dévoilée »; 5° « Les Petites Aventures de Jérôme Sharp, pro-

fesseur de physique amusante; ouvrage contenant autant de tours ingénieux que de leçons utiles, avec quelques petits portraits à la manière noire »; Decremps écrivit quelques années plus tard un traité sur l'astronomie.

Les « Amusements physiques et différentes expériences divertissantes, composées et exécutées, tant à Paris que dans les diverses Cours de l'Europe, par M. Joseph Pinetti de Willedal, Romain, chevalier de l'Ordre-Mérite de Saint-Philippe, professeur de mathématiques et de physique, protégé par toute la maison royale de France, pensionnaire de la Cour de Prusse, etc. » parurent en 1785.

Le « Dictionnaire encyclopédique des amusements des sciences mathématiques et physiques, des procédés curieux des arts; des tours récréatifs et subtils de la Magie blanche, et des découvertes ingénieuses et variées de l'industrie », fut imprimé en 1792.

Dunkel dit Robin (1805-1874), presdigitateur, a publié pendant plusieurs années l'almanach de Cagliostro. Il est aussi l'auteur de l'Histoire des spectres vivants et impalpables et des Secrets de la physique amusante (1864-1865).

Julia-Fontenelle (1790-1842), chimiste et médecin, composa en 1826 un « Manuel de physique amusante ou nouvelles récréations physiques, contenant une suite d'expériences curieuses, instructives et d'une exécution facile, ainsi que diverses applications aux arts et à l'industrie; suivi d'un vocabulaire de physique », et en 1829 un Manuel des Sorciers.

Le Manuel complet des Sorciers, de Comte, est de 1829 et le nouveau Manuel des Sorciers, d'Olivier, est de 1837.

J.-N. Ponsin, ancien professeur de dessin du lycée de Reims et membre honoraire de l'Enseignement primaire, a fait paraître en 1854 une « Nouvelle Magie blanche dévoilée, physique occulte et cours complet de Prestidigitation contenant tous les tours nouveaux qui ont été exécutés jusqu'à ce jour sur les théâtres ou ailleurs et qui n'ont pas encore été publiés et un

grand nombre de tours d'un effet surprenant, d'une exécution facile, et tout à fait inconnus du public et des professeurs, ouvrage entièrement nouveau et le plus complet qui ait paru sur cette matière ». Dans une édition postérieure de la collection Roret, cet ouvrage eut pour titre : « Sorcellerie ancienne et moderne expliquée ou cours de prestidigitation contenant tous les tours nouveaux qui ont été exécutés et qui n'ont pas été publiés ». Il fut bientôt suivi d'un « Supplément à la sorcellerie expliquée. »

Indépendamment de ces livres, tous devenus très rares, quelques-uns même pratiquement introuvables, et partant d'un prix élevé, d'assez nombreuses compilations virent le jour telles que : Le Petit Escamoteur, 1797; Trois heures d'amusement ou le nouveau Comus, 1806; Le Manuel des Sorciers suivi des petits jeux de société et de leurs pénitences (5e édition, 1820); le Nouveau Savant de société, 1825; le Magicien de société ou le Diable couleur de rose (3e édition, augmentée d'un supplément, 1829).

De tous ces ouvrages, il en est quatre qui ont survécu et qui sont considérés avec raison comme les classiques en la matière, ce sont ceux d'Ozanam, de Guyot, de Decremps et de Ponsin.

L'œuvre d'Ozanam, dont nous avons indiqué le titre exact et complet, se divise en douze parties.

La première partie se compose de cinquante-deux problèmes d'arithmétique subdivisés quelquefois en questions. Citons dans le nombre le fameux problème de la traversée du loup, de la chèvre et du chou qu'il s'agit de transporter un à un de l'autre côté de la rivière sans laisser jamais sur la même rive un comestible possible avec un consommateur probable, souvenir de notre enfance; le problème de la traversée, par une nuit obscure, de trois maris jaloux et de leurs épouses dans un bateau « unius capax », de telle façon qu'aucune femme ne soit exposée aux excès de courtoisie d'un autre que son mari et en même temps aux soupçons de celui-ci; le problème de la multiplication du grain de blé en douze années, application de la progression géométrique. Un certain nombre de ces problèmes concernent les parties de jeu et constituent des tours de combinaison avec des

nombres pensés, avec des dés, des jetons ou pièces, des cartes à jouer. Il en est une dizaine ou une douzaine ayant trait aux cartes; les uns exigent trop de calculs, mais les autres sont demeurés pratiques, tels les suivants : Deviner entre plusieurs cartes celle que quelqu'un aura pensé. Plusieurs cartes différentes étant proposées successivement, deviner celle que chacun aura pensé (tour des paquets). Plusieurs cartes étant disposées également en trois rangs, deviner celle que quelqu'un aura pensé; Deviner combien il y a de points dans une carte que quelqu'un aura tirée d'un jeu de cartes. Deviner le nombre de tous les points qui sont en deux cartes qu'on aura tirées d'un jeu de cartes entier. Deviner le nombre de tous les points qui sont en trois cartes qu'on aura tirées à volonté d'un jeu de cartes.

La deuxième partie : quarante-sept problèmes de géométrie, et la troisième partie : cinq problèmes de musique, sont fort abstraites mais peu récréatives.

La quatrième partie comprend cinquante-trois problèmes d'optique. Y sont expliqués : les propriétés des miroirs plans et des lentilles, le moyen de tirer par derrière l'épaule un pistolet aussi justement que si on le couchait en joue, expérience chère à « Buffalo Bill » et à tous les tireurs de music-halls; le principe du périscope et de la lanterne magique.

La cinquième partie comporte trente-quatre problèmes de gnomique au milieu desquels se trouve le moyen de connaître l'heure à l'aide de la main gauche; et la sixième partie contient quarante-sept problèmes et dix théorèmes de cosmographie.

La septième partie renferme soixante et un problèmes de mécanique. Ne méritent guère le nom de récréations que les suivants : Rompre avec un bâton un autre bâton posé sur deux verres sans les casser, le verre syphon, l'équilibre des trois bâtons ou des trois couteaux, les trois couteaux tournant sur la pointe d'une aiguille, le bâton en équilibre sur le bout du doigt.

La huitième partie embrasse la pyrotechnie en quarante-deux problèmes.

La neuvième partie est consacrée à la physique, exposée en soixante-sept problèmes. Citons : l'éclair dans la chambre, produit par le camphre; faire boire de l'eau à quelqu'un qui croira

boire du vin ! l'oiseau qui rôtit en tournant lui-même sa broche, tour consciencieusement reproduit par tous les compilateurs mais rarement présenté dans les salons parisiens; l'œuf en équilibre sur un plan uni comme une glace sur la partie pointue (sans employer le moyen de Christophe Colomb, mais en secouant au préalable l'œuf assez fort pour crever le jaune à l'intérieur); le pain qui saute en cuisant (à joindre à l'oiseau à la broche); les larmes bataviques; le verre plein d'eau renversé sans se vider à l'aide d'une coupe ou d'un papier; le vase qui jette l'eau contre le visage de celui qui y boira (spirituelle attrape !); changer l'eau en vin (sans l'aide de la chimie); faire passer chaque liqueur d'une fiole dans l'autre; les encres sympathiques, l'application de la lanterne magique; percer avec une aiguille la tête d'un poulet sans le faire mourir (tour de cuisine à joindre à l'oiseau tourneur et au pain sauteur); séparer deux liquides mêlés ensemble.

C'est encore dans cette partie, qu'à propos des eaux souterraines se trouvent assez longuement exposées la théorie et la pratique de la baguette divinatoire. Notre auteur ne prend pas parti sur la question qui est d'une actualité brûlante (si brûlant convient bien à propos d'eau) en ce moment où les baguettisants explorent la banlieue parisienne.

La dixième partie est un traité des horloges élémentaires divisé en quatre livres : les horloges d'eau, les horloges avec la terre ou le sable, les horloges avec l'air, les horloges avec le feu.

La onzième partie, subdivisée en trois, étudie les phosphores naturels en douze chapitres, les phosphores artificiels en treize chapitres, les lampes perpétuelles en vingt chapitres. Comme on le voit, le nombre des chapitres, sinon l'intérêt, va crescendo.

La douzième et dernière partie enfin, la partie principale au point de vue qui nous occupe, est entièrement consacrée aux tours proprement dits désignés sous le nom générique de tours de gibecières et se subdivise en tours de gobelets et en divers autres appelés d'abord tours d'adresse et un peu plus loin tours amusants.

Les tours de gobelets débutent par l'exposé des principes nécessaires : description des gobelets, des balles de liège de la

grosseur d'une aveline; explication de la manière d'escamoter la balle en la roulant de la position de présentation entre le milieu du pouce et le bout du premier doigt dans l'intervalle à la base des deuxième et troisième doigts serrés pour la maintenir tout en feignant de la déposer dans la main gauche : explication de la manière de l'introduire sous le gobelet à l'insu des spectateurs en la faisant d'abord passer du pincement à la base des doigts du milieu contre le dessous de l'annulaire ployé pour la retenir en la poussant à cet endroit par l'action du médius puis en levant le gobelet par le bas de manière à ce que le bord inférieur soit au-dessus et dépasse la balle et en abandonnant cette dernière dessous au moment où on le rabaisse sur la table. Après ces généralités vient l'explication des douze passes constituant les tours de gobelets. C'est au cours de ces passes qu'est indiquée d'une part la manière de feindre de mettre une balle sous un gobelet en faisant passer ce dernier sur la main gauche comme si on entrainait une balle jusque sur la table; d'autre part, la manière d'introduire une pomme sous chaque gobelet en la saisissant dans la poche ou la gibecière entre les deux derniers doigts recourbés de la main venue soi-disant pour déposer une balle et en la mettant sous le gobelet en le levant d'abord avec la même main et en le rabattant ensuite par-dessus sur la table à côté de la balle qu'il recouvrait précédemment.

Les divers tours qualifiés d'amusants se suivent ensuite sans un ordre bien défini ce sont :

1° La multiplication des jetons dans la main d'un spectateur (en en joignant de nouveaux d'abord « cachés entre le pouce et le premier doigt de la main droite » aux précédents à deux reprises différentes). C'est l'origine du tour de la multiplication des pièces de monnaie exécuté aujourd'hui à l'aide du plateau multiplicateur;

2° Le cordon et les trois grains de chapelet de la grosseur des balles à jouer à la longue paume, tour basé sur le même principe que les actuels cordons du fakir, dénommé le chapelet de la grand'mère;

3° Les cartes changeantes ou les as aux points collés à l'aide de cire blanche que l'on détache après les avoir montrés en les retournant la figure en bas;

4° La boîte à l'œuf (qui continue à figurer dans les boîtes de physique amusante);

5° La carte dans l'œuf;

6° La boîte aux jetons (boîte sans fond pour l'escamotage);

7° La boîte à fondre la monnaie (au moyen d'une fente dessous);

8° La fontaine de Jouvence (jouet);

9° Les cartes changeantes (au moyen de moitiés de cartes rapportées et collées);

10° L'alène qu'on s'enfonce dans le front (ressort et manche creux);

11° Le boisseau de millet (des boîtes de physique amusante);

12° La boîte à noircir (farce de... mauvaise société);

13° La corde coupée et raccommodée (très bon tour rajeuni en remplaçant la corde par une écharpe, procédés Goldin et Caroly);

14° Le double nœud coulant (toujours pratiqué);

15° Le jeton changé en pièce de quinze sols dans la main d'une personne (bon tour d'adresse);

16° Le couteau à travers le bras (couteau truqué, toujours employé);

17° la poule qui pond ou le sac aux œufs (avec un sac ordinaire et les œufs dissimulés dans la manche !!);

18° La corde à travers les bâtons de sureau (appelés postérieurement les petits pilliers et les pilliers de Salomon);

19° Le cordon enroulé sur le bâton (toujours bon);

20° La jarretière (toujours utilisée);

21° Les trois morceaux de pain qui passent sous l'un des trois chapeaux désignés (en mettant les morceaux de pain dans la bouche et en se couvrant du chapeau choisi);

22° Le livre de la bonne femme;

23° Les deux pièces de monnaie et les mouchoirs (origine modeste de la filtration magique des pièces de cinq francs);

24° L'anneau dans le bâton c'est-à-dire passant du mouchoir dans le bâton tenu aux deux bouts (origine du tour actuel modifié);

25° La carte librement choisie passant du dessus du paquet où elle a été placée dans le chapeau (enlevée invisiblement en pressant dessus le dos mouillé de la main);

26° Le ruban tiré de la bouche (après y avoir été introduit sous couleur d'avaler une balle ou muscade);

27° Le papier ployé dont on fait des figures dont trente-trois sont indiquées (origine de l'actuel éventail à transformation de MM. Stanyon et Caroly);

28° La manière de couper quatre équerres dans un morceau de bois carré sans rien perdre du bois;

29° La manière de ranger quatre différentes sortes de cartes;

30° Le brin de paille (construction);

31° La bourse à ouverture secrète (construction);

32° Les queues de cerise dans le papier (construction);

33° La carte coupée en forme de chaîne (construction);

34° Détacher le cordon noué à l'anneau d'une paire de ciseaux (actuel);

35° Les ciseaux en équilibre sur le bout d'une table (polygone de sustentation);

36° Le cordon enroulé autour du manche à balai sans tenir au manche (actuel);

37° La manière de dégager deux personnes attachées chacune avec une corde attachée aux deux poignets, les deux cordes passées l'une dans l'autre (actuel);

38° La bourse cousue partout permettant néanmoins l'introduction de la monnaie;

39° Le sceau de Salomon;

40° Les lunettes piquant le nez (farce spirituelle?);

41° La bourse à secret;

42° Deviner toutes les cartes d'un jeu les unes après les autres (en tenant dissimulée dans la main le tarot contre la paume une carte dont on prend ainsi chaque fois connaissance pendant qu'après avoir nommé la précédente connue à l'avance on montre et on jette cette dernière sur la table; c'est encore le meilleur moyen d'adresse pure pour réaliser cette expérience que l'on connaisse);

43° L'hôtesse et les trois buveurs (dame et trois valets, très simple);

44° Deviner la carte que l'on aura touchée (en remarquant quelque tache particulière sur cette carte car il n'y a pas de carte qui n'ait de marque distinctive, procédé toujours employé);

45° Trouver la carte que quelqu'un aura pensé (à l'aide des tas les nouveaux étant composés de telle façon que chaque carte de dessus soit une des cartes du tas primitif où se trouvait la carte pensée, procédé encore en usage);

46° Faire trouver dans un œuf la carte tirée librement (à l'aide d'un compère);

47° Une personne ayant disposé le jeu en trois tas, deviner les cartes de dessus : (Il suffit en battant les cartes d'avoir pris connaissance d'une carte et de l'amener sur le dessus du jeu, une fois le jeu coupé en trois appeler la carte connue et en lever une des deux autres, appeler cette nouvelle carte et lever la dernière inconnue, appeler enfin cette carte et lever la connue, puis déposer les cartes figures retournées sur les trois paquets. Petit tour simple et toujours pratiqué);

48° Deviner tout d'un coup une carte que quelqu'un aura pensée (farce anodine).

Telle est l'œuvre d'Ozanam. Si toute la partie scientifique fort bien traitée pour l'époque a forcément vieilli et n'a plus qu'un intérêt documentaire, si on rencontre trop de récréations qui ne sont en réalité que de simples expériences de physique pure, un certain nombre de véritables récréations, plusieurs passes du jeu des gobelets, les petits tours de combinaison de cartes dont la plupart sont un peu arbitrairement classés dans les tours d'adresse, les expériences exécutées à l'aide de cordons et de nœuds sont demeurés, à peu de détails près, de pratique courante. Les tours d'adresse pure sont l'infime minorité et sauf pour les gobelets il n'est aucunement traité des principes nécessaires pour les exécuter tels que : l'empalmage des jetons ou pièces, les faux mélanges, l'enlevage et l'empalmage des cartes.

Ce recueil a servi de mine aux auteurs postérieurs. Carlo Antonio, que nous avons cité, après une amusante épitre dédicatoire et une assez intéressante préface, s'est contenté de reproduire textuellement et intégralement toute la douzième partie que nous venons d'analyser. Il y a adjoint les autres tours de

combinaison décrits dans la première partie, et quelques expériences prises surtout dans la physique. Il n'est guère qu'une douzaine de tours qu'il n'ait pas recueillis dans Ozanam et qu'on retrouve presque tous dans Guyot : l'arrangement d'un jeu de quarante cartes en chapelet; les deux cartes tirées et retrouvées les yeux bandés avec la baguette (le jeu est composé de deux parties renfermant respectivement les cartes paires et les cartes impaires, une carte tirée dans chaque tas est ensuite replacée dans l'autre); deviner la carte de dessus de trois paquets; l'écu qui traverse le mouchoir; la divination des objets par un compère dans une autre pièce au moyen d'un alphabet composé de coups frappés; le jeu de cartes transformé en souris; l'anneau passant à travers la table sans l'aide de la boîte; l'écu passant à travers le mouchoir serré au-dessus (échangé contre une aiguille recourbée en forme d'anneau); l'écu fondant dans la main (mercure); le coq restant vivant la tête coupée; le chapon rôti en apparence et pourtant en vie; l'œuf qu'on fait rouler sur la table sans le toucher; les boussoles sympathiques (faux tour qui, à le prendre à la lettre, ne serait rien moins que l'équivalent de la télégraphie sans fil sans appareils). Cette compilation a pour seul mérite de constituer un extrait des tours de société de l'époque, sans l'appoint pour nous inutile de considérations scientifiques.

Guyot, comme il l'annonce lui-même dans sa préface, s'est beaucoup inspiré d'Ozanam. Il s'est efforcé, tout en exposant les notions nouvellement acquises sur l'aimant, l'électricité et les gaz, de composer un ouvrage moins scientifique en réduisant l'explication théorique et en augmentant les récréations nécessitant en général des constructions d'appareils. La dernière édition de 1799 est en trois volumes.

Le premier volume traite de l'aimant : généralités et quarante-six récréations principales, et de l'électricité : généralités et soixante et une récréations avec plus de détails qu'Ozanam.

Le deuxième volume contient la géométrie : définitions, trente-sept problèmes et dix récréations, et la lumière. Cette deuxième partie comprend — les propriétés de la lumière — l'optique: deux théorèmes, deux problèmes; la perspective, huit problèmes; neuf récréations sur les données précédentes; les récréa-

tions de la catoptrique: deux problèmes et trente-trois récréations, la trente-deuxième, application des propriétés des miroirs concaves, donne l'explication des Illusions Tanagra et Electra présentées ces dernières années à Paris à Luna-Park et à Magic-City; les récréations sur la dioptrique : au nombre de douze parmi lesquelles : la chambre obscure, la lanterne magique et ses applications, les fantômes, les ombres chinoises. Les récréations sur le feu, l'air et l'eau. Le feu : propriétés, quinze récréations et divers procédés; l'air : propriétés, seize récréations dont les sarbacanes, les porte-voix, les larmes bataviques, le puits magique qui annonce de loin la bouteille inépuisable; l'air inflammable : huit récréations et quelques pages peu enthousiastes sur les ballons aérostatiques alors à leurs débuts; les amusements de l'eau : propriétés de l'eau et huit récréations.

Le troisième volume débute par les nombres : propriétés, six problèmes et cinquante-trois récréations dont plusieurs se trouvent déjà dans Ozanam. Il en est d'applicables à certains jeux aux dés, aux échecs et aux cartes à jouer notamment quelques coups de piquet sans grand intérêt. Viennent ensuite les récréations sur l'adresse des mains qui constituent la partie la plus intéressante pour nous. Elles comprennent : les remarques sur le jeu des gobelets et nouveaux amusements sur le jeu des gobelets, les amusements qui ont rapport à la gibecière; les récréations qui se font avec des cartes en employant l'adresse des mains; diverses récréations.

Le jeu des gobelets. — Après la description des gobelets, de la gibecière et des muscades, notre auteur explique la manière d'escamoter la muscade et de feindre de la mettre sous un gobelet d'après les mêmes principes qu'Ozanam. Toutefois il n'indique pas la deuxième manière d'empalmer la muscade, au pli de la base du pouce. La façon d'introduire secrètement la muscade sous le gobelet est un peu différente car on ne la fait pas passer au préalable dans le troisième doigt ployé. L'introduction des grosses balles est indiquée suivant le même procédé en prenant le gobelet par le bas entre le pouce et l'index de la main droite dont les deux derniers doigts ployés tiennent d'autre part la grosse balle et en le rabaissant au-dessus et au-delà de

cette balle. Les passes du jeu des gobelets, qui sont ensuite expliquées, ne supposent jamais qu'une seule muscade de cachée dans la main; il y en a vingt-sept principales.

Les amusements qui ont rapport à la gibecière. Ce sont les suivants:

1° Faire trouver une carte dans un œuf (sans compère à l'aide d'une carte roulée à l'avance dans une baguette truquée qui permettra de l'introduire secrètement dans l'œuf. La carte double semblable est forcée puis « escamotée subtilement. »)

2° La carte dans une bague (carte miniature disposée à l'avance dans le chaton d'une bague préparée, la carte semblable est forcée puis brûlée);

3° Les cartes tirées dans le jeu et qui paraissent dans la lunette (carte miniature disposée dans la lunette, la même carte semblable est forcée à plusieurs personnes);

4° Une carte étant tirée et six tas faits, faire jeter un dé et retrouver la carte sous le tas correspondant au point du dé (jeu de trente-six cartes composé de six cartes différentes répétées chacune six fois, chacune des six cartes semblables à la carte tirée se trouve la première de chaque tas);

5° Trouver à la pointe de l'épée et les yeux bandés, la carte tirée d'un jeu (on la fait revenir sur le jeu et on ne la perd plus de vue, le bandeau permettant de voir par en bas, tout en éparpillant les cartes);

6° La carte changeant sous les doigts (carte truquée);

7° L'entonnoir;

8° Les petits pilliers, appelés plus tard les pilliers de Salomon (voir Ozanam);

9° Les boîtes au millet (comparer Ozanam);

10° La pièce de monnaie (deux pièces de vingt-quatre sols et de deux liards limées puis soudées pour n'en faire qu'une à deux faces. En mettant une pièce ainsi préparée sur le bout des doigts de chaque main mais tournée d'un côté différent, puis en fermant les mains pour les retourner, on les fera en apparence passer d'une main dans l'autre);

11° Les boîtes magiques ou les sept boîtes se refermant toutes à la fois (encore en usage);

Les récréations avec des cartes en employant l'adresse des mains.— Cette section débute par une instruction préliminaire indiquant les principes nécessaires à l'exécution des dites récréations et même de quelques-unes des précédentes que nous venons d'énumérer. C'est là une importante innovation et la première description que nous rencontrons de ces principes : faire passer ou faire sauter la coupe des deux mains (en tenant le jeu dans la main droite), la carte glissée, les cartes longues ou larges, le paquet glissé ou la carte coulée, le saut de coupe d'une main, le même qu'avec les deux mains « excepté que le pouce de la main dont on se sert fait l'office de l'autre main pendant que le petit doigt et les autres doigts de cette première main agissent comme il a été ci-devant expliqué ». L'exposé du tout ne comporte que deux pages et demie, mais il est incomplet, même au seul point de vue des tours qui suivent et qui parfois nécessitent en plus l'emploi de la carte forcée, de l'enlevage ou comme il est dit « d'escamoter subitement la carte... de prendre adroitement la carte et de la cacher sous sa main », de cartes biseautées. L'arrangement du jeu en chapelet est indiqué plus loin en tête des expériences fondées sur cette combinaison.

Voici quelles sont les récréations expliquées :

1° Nommer la carte tirée (carte large forcée qu'on peut nommer ou retrouver dans la poche d'un spectateur après avoir fait mêler le jeu);

2° Trouver dans le jeu et à travers un mouchoir la carte tirée (carte tirée ramenée sur le dessus par saut de coupe puis saisie à travers le mouchoir étendu sur les cartes éparpillées);

3° Trouver dans un jeu mis dans la poche plusieurs cartes librement choisies (faire remettre chaque fois la carte tirée sur la précédente pour la ramener ensuite par saut de coupe sur le dessus, une fois les cartes ainsi disposées mettre le jeu dans la poche d'un spectateur et les en retirer dans l'ordre);

4° La carte changeante (deux explications. Avec la carte longue, même carte longue forcée à quatre personnes montrée

avec trois cartes indifférentes en éventail aux personnes qui reconnaissent chacune la leur ; cartes mêlées et carte longue amenée la première dessous, en coupant le jeu à cet endroit, on montre alors cette carte à chacune des quatre personnes en donnant chaque fois un coup de doigt dessus soi-disant pour la changer. Sans la carte longue, même carte forcée à cinq personnes, ramenée toujours sur le dessus par saut de coupe, cette carte est ensuite montrée avec quatre autres puis prise seule en main se transforme soi-disant en soufflant dessus ou en frappant dessus successivement en celle tirée par chaque personne. C'est l'origine du tour actuel : la carte générale) ;

5° Les cartes tirées et remises librement dans le jeu sont ensuite retrouvées (jeu de cartes biseautées retourné pendant que les personnes prennent connaissance de leurs cartes) ;

6° L'as de pique changé en trois de cœur et en as de cœur (points collés au savon, voir Ozanam) ;

7° Le trois de pique changé en as de pique et en as de cœur (même principe) ;

8° Les quinze mille livres (cartes préparées, suppression des points du haut de deux cinq de carreau) ;

9° Deviner plusieurs cartes que deux personnes ont prises dans un jeu (jeu séparé en deux parties par une carte longue, le paquet supérieur contenant la quinte du roi de trèfle et celle de pique, les quatre huit, le dix de carreau et le dix de cœur ; le deuxième paquet contenant les deux quatrièmes majeures en carreau et en cœur, les quatre sept et les quatre neuf. Faire prendre des cartes dans le premier paquet par une première personne et dans le paquet inférieur par une autre. Faire remettre les cartes de la première personne dans le deuxième paquet et celles de l'autre personne dans le paquet supérieur ; tour analogue dans Carlo Antonio) ;

10° La carte tirée retrouvée dans celui des trois tas que l'on désigne (carte longue et saut de coupe) ;

11° La carte pensée au nombre (en partant du nombre qu'occupait d'abord la carte, se trouve déjà dans Ozanam) ;

12° Les cartes changeantes sous les mains (deux cartes semblables et carte glissée) ;

13° Deviner les points des cartes de dessous de trois tas faits librement par un spectateur (se faire remettre le restant des cartes les compter sans en avoir l'air et ajouter seize à ce nombre);

14° Les vingt cartes (cartes disposées par deux, en faire penser des paires par différentes personnes puis les retrouver à la seule indication du rang où elles se trouvent ensuite disposées. Les ranger pour cela suivant les lettres des mots Mutus, Nomen, Dedit, Cœcis en quatre lignes horizontales en plaçant les cartes de chaque paire à la place de deux mêmes lettres, célèbre petit tour de combinaison);

15° Les quatre rois indivisibles (En dissimulant deux cartes derrière le dernier des quatre rois montrés et au lieu de disperser les rois dans le jeu mettre à leur place ces deux cartes indifférentes et placer la troisième carte (le premier roi) à l'autre extrémité du jeu, en coupant les quatre rois se trouveront réunis au milieu du jeu);

16° La carte tirée transformée en divers objets et rétablie en sa première forme (cartes avec des objets peints, carte coulée);

17° Partie de witch (sic) où l'on gagne forcément (pas pratique);

18° Nommer toutes les cartes d'un jeu (à l'aide du chapelet dont le mécanisme est expliqué pour cinquante-deux cartes);

19° Nommer toutes les cartes tirées au hasard d'un jeu (application du même chapelet);

20° La carte reconnue à l'odeur (application du même chapelet);

21° Un jeu de cartes étant partagé en deux, connaître si le nombre des cartes de chaque paquet est pair ou impair (application du même chapelet);

22° Nommer le nombre de points contenus dans plusieurs cartes choisies se suivant (application du même chapelet);

23° De quatre cartes prises au hasard dans le jeu, en laisser penser une et la deviner. (Montrer une dizaine de cartes dont deux des cartes en question et demander si l'on aperçoit la carte pensée; en cas d'affirmative faire passer les deux cartes sous le jeu mis en paquet et demander à nouveau si on la voit en mon-

trant la première du dessous, en cas de réponse négative glisser la carte et poser l'avant-dernière carte, c'est-à-dire la carte pensée sur la table);

24° La carte reconnue au tact (carte forcée);

25° La carte tirée retrouvée dessus ou dessous au gré des spectateurs (saut de coupe);

26° La carte dans la poche. (Un compère désigne une carte mise au préalable dans la poche de l'opérateur);

27° Faire qu'une personne choisisse dans un jeu une carte semblable à celle qui a été tirée d'un autre jeu (carte forcée et compère);

28° L'hôtesse et les trois buveurs (déjà indiqué par Ozanam);

29° Les quatre as indivisibles (mettre les quatre as à part sur la table, enlever sur le restant du jeu trois cartes indifférentes et les déposer sur les quatre as en remettant ceux-ci sur le dessus du jeu. Placer une à une les trois cartes du dessus censées être des as à divers endroits du jeu et laisser voir maladroitement la quatrième qui est l'as du dessus et qu'on remet en place — un saut de coupe amènera les quatre as au milieu du jeu — très bon petit tour);

30° Trouver une carte pensée au nombre demandé (lunette et arrangement de cartes).

Les diverses récréations. — Elles comprennent : l'écriture brûlée, le verre rempli d'eau qu'on ne peut déplacer sans le renverser, la bague suspendue aux cendres d'un fil (préalablement saturé de sel), les deux petites figures dont l'une souffle la chandelle et l'autre la rallume aussitôt (phosphore), la chandelle rallumée avec la pointe d'un couteau (phosphore).

Le troisième volume contient encore : les principes généraux de mécanique en quatorze récréations, et l'écriture occulte et les diverses manières d'écrire en chiffres : dix-neuf récréations.

En résumé, au point de vue qui nous occupe, Guyot a développé plus que son prédécesseur la partie réservée aux gobelets et aux tours d'adresse concernant les cartes dont il a même expliqué plusieurs principes; par contre il a négligé les expé-

riences de cordons et de nœuds et quelques autres petits tours de société intéressants que ce dernier avait décrits.

L'œuvre de Decremps marque un progrès considérable sur les ouvrages précédents, bien que les plus récentes éditions en aient paru postérieurement. Les tours proprement dits qui ne constituaient jusqu'alors que l'accessoire deviennent au contraire le principal dans les livres de cet auteur. Il se proposa, comme il le dit lui-même, de satisfaire la curiosité du public, d'empêcher la croyance au surnaturel et de dévoiler le charlatanisme sous toutes ses formes. Mais au début il chercha avant tout à dévoiler le secret des expériences de Pinetti pour répondre au défi que celui-ci lui avait lancé. Pinetti se dénommait tantôt Pinetti de Willedal, tantôt Pinetti Willedal de Merci, il s'intitulait soit professeur de mathématiques et de physique, soit professeur et démonstrateur de physique et ingénieur géographe (1). Il cumulait les titres d'autant plus aisément qu'il se les attribuait de sa propre autorité, comme aujourd'hui encore on se crée de la même manière professeur de prestidigitation, voire même dans un autre ordre de choses, ingénieur, architecte ou jurisconsulte. Tous les auteurs qui ont parlé de ce magicien : Decremps, Robertson, Robert Houdin, rapportant les propos du comte de Grisy alias Torrini, l'ont représenté comme un charlatan et un aventurier sans scrupules. Le comptempteur de Robert Houdin, seul, pour les besoins de sa thèse, a essayé de lui donner figure de grand homme et a même avancé que Robert Houdin n'avait guère fait que reproduire la plus grande partie de ses expériences. Comme nous l'avons dit plus haut, Pinetti a publié un livre, ramassis des expériences les moins intéressantes d'Ozanam et de Guyot. On y trouve comme nouveautés : le moyen de faire meugler, comme si elle était en vie, une tête de veau cuite et servie sur une table et la manière d'enlever la chemise à quelqu'un sans le déshabil-

---

(1) « Quant à la science, il n'en avait pas les premiers éléments... Il offrait audacieusement de parler toutes les langues et n'en savait aucune passablement ; il ne savait pas même la sienne, mais son effronterie allait au delà de toutes les bornes. » (E. G. ROBERTSON, *Mémoires récréatifs, scientifiques et anecdotiques*, 1833, t. II, pp. 325 et 328.)

ler et sans avoir besoin de compère, tours qui ont toujours excité la verve à défaut de l'admiration de M. Raynaly, le procédé fort simple pour rendre la vie à une mouche qui aura été noyée dans l'eau ou dans le vin et qui sera morte depuis vingt-quatre heures ! etc. La seule expérience de sa séance qu'il explique est le moyen de faire sauter à volonté et hors du gobelet un des trois canifs qu'on y posera parce que Décremps se serait trompé en en indiquant une solution différente. En résumé, comme le dit Decremps, c'est un ouvrage d'amusements physiques où l'on ne trouve rien de physique et rien d'amusant.

Le premier livre de Decremps : « Magie blanche dévoilée », contient en premier lieu l'explication des vingt-trois tours que présentait Pinetti dans ses séances à Paris en 1784. Ce sont :

1° Le Grand Sultan, petit automate répondant aux questions posées en inclinant la tête ou en frappant sur un timbre;

2° Le mouchoir marqué, coupé, déchiré et racommodé, embryon d'un tour actuel;

3° L'oiseau artificiel, chantant au commandement ou soufflant une chandelle;

4° La carte dansante (à l'aide d'un fil);

5° La carte clouée au moyen d'un coup de pistolet (carte semblable clouée d'avance sur un panneau recouvert d'une étoffe tirée au coup de pistolet);

6° La carte brûlée trouvée dans une montre (analogue à la carte dans la bague, de Guyot);

7° La pièce de monnaie enfermée dans une boîte d'où elle sort sans qu'on y touche (boîte truquée);

8° L'écriture cachée dans une tabatière est retirée invisiblement et passe dans une bougie (boîte et bougie préparées);

9° Trois canifs ayant été mis dans un gobelet d'argent, l'un des trois saute par terre au commandement d'un spectateur (le canif choisi est placé sur un écu tiré ensuite par un fil);

10° La danse de l'œuf (sur une canne, étant maintenu par un fil attaché à l'habit);

11° L'oiseau mort et ressuscité (substitution au moyen d'une trappe);

12° La tête d'or sautant et dansant dans un verre pour répondre à diverses questions (fil de soie tiré par un servant comme l'actuel Benjamin);

13° Les anneaux enfilés dans un double ruban (c'est l'ancien chapelet de la grand'mère, d'Ozanam, devenu actuellement les cordons du fakir);

14° Les cartes devinées les yeux bandés (par une femme, les cartes étant disposées en chapelet);

15° La lampe sympathique (soufflet dissimulé);

16° Le petit chasseur (automate tenant un arc et une flèche qui part se fixer dans une cible au numéro correspondant à la carte forcée à un spectateur, théorie de la carte forcée);

17° La balle jetée dans la petite maison à trois portes et sortant par l'une des trois portes à volonté;

18° Theophrastus Paracelsus ou le pigeon tué d'un coup d'épée donné à son ombre ou à son image;

19° Le bouquet magique qui s'épanouit au commandement ou Palingénésie (voir plus bas);

20° L'anneau dans un pistolet qui se trouve ensuite au bec d'une tourterelle dans une boîte qu'on avait auparavant visitée et cachetée (boîte à fond basculant placée sur une trappe);

21° Le coffre qui s'ouvre à volonté (ressort à boudin);

22° La carte qui saute en l'air en sortant du jeu sans qu'on la touche;

23° La montre pilée dans un mortier.

Ouvrons ici une parenthèse.

Cette simple énumération ne démontre pas, loin de là, l'adresse rare dont on a voulu récemment gratifier Pinetti, mais elle suffit amplement à montrer que Robert Houdin a tout de même quelque peu innové et ne s'est pas contenté de copier servilement le pensionnaire de la Cour de Prusse (1), n'en déplaise à son détracteur. Celui-ci part d'abord en guerre contre Robert Houdin à propros de l'oranger fantastique. D'après lui, ce tour

---

(1) « Le roi de Prusse... ne donna que vingt-quatre heures au chevalier Jean Pinetti de Merci pour sortir de ses états. » (ROBERTSON, *op. cit.*, II, p. 328.)

figure pour la première fois sous le vocable « Le Pommier » dans un programme d'un nommé Fawkes qui ne serait rien moins que le plus habile opérateur de tours d'adresse que la magie ait jamais connu (excusez du peu et... allez-y voir). Le dit pommier, toujours d'après la même infaillible source, avait été sûrement inventé par Christopher Pincbeck, illustre savant anglais qui faisait les foires de son pays (*o tempora, o mores*) pour y exhiber ses géniales inventions mécaniques. Ce docte personnage se rencontra sur ce terrain avec Fawkes et s'unit à ce jongleur forain pour exploiter, de concert avec lui, leur double talent et le public. A leur mort, leurs enfants continuèrent la même fructueuse collaboration et à promener de ville en ville le pommier ancestral. M. Raynaly, dans l'*Illusionniste* de juin 1903, rapporte, d'après les affiches de Paris de l'époque, qu'un physicien escamoteur se dénommant dans ses annonces « le fameux paysan de Nort-Hollande » présentait aux foires de Paris et de Saint-Germain, de 1746, 1747 et 1751, un pot de fleurs philosophiques dans lequel il faisait naître sur la table des arbres qui croissaient en présence de l'assemblée, fleurissaient, dont les fleurs tombaient et dont le fruit paraissait ensuite dans toute sa maturité et était présenté au public pour en manger. Notre « autorité » s'empare aussitôt de cette information pour en conclure qu'il est plus que probable que cet opérateur avait acheté ce tour mécanique à Fawkes ou à Pincbeck rencontrés au coin... d'une foire. C'est bien entendu le même arbre que l'homme aux soi-disant mille inventions Pinetti présentait à son tour sous le nom de « Bouquet philosophique ». Le français Cornillot qui opérait à Londres en septembre 1822 et s'intitulait l'élève et le continuateur du fameux Pinetti le faisait figurer à son programme comme « Le Jardin enchanté ». La conclusion évidente pour notre auteur, c'est que Robert Houdin l'a tout simplement acheté à Cornillot, à moins qu'après en avoir lu les nombreuses descriptions, il ne se soit contenté avec son habileté de mécanicien de le reconstruire. Telle serait la généalogie exacte et complète de cet arbre non généalogique cultivé dans le vaste champ des suppositions.

La vérité est sans doute bien moins compliquée. L'idée de faire croître, en apparence, une plante ou un arbre avec fruit

à la clef, ou plutôt à la branche, est des plus anciennes et le manguier des fakirs de l'Inde en est une des formes les plus célèbres. Sans remonter aux Pincbeck-Fawkes ou à leurs devanciers, Robert Houdin a vraisemblablement trouvé cette idée commune dans Decremps; il a créé alors son oranger fantastique, truc mécanique perfectionné, permettant des effets nouveaux beaucoup plus complets que les essais primitifs de ses devanciers et il a imaginé toute une présentation scénique. C'est donc à bon droit qu'il a pu dire que ce nouveau tour, encore présenté avec succès au théâtre qui porte son nom, était de sa création. M. T. Nelson Downs n'a fait qu'introduire dans le tour familier de la pluie d'argent quelques passes nouvelles d'ailleurs très intéressantes; il y a donc apporté des changements moins importants; néanmoins il s'est cru autorisé à se proclamer *urbi et orbi* le créateur original du Rêve de l'Avare sans que son scrupuleux compatriote ait songé à l'en blâmer. Il ne peut prétendre pour cela méconnaître l'existence de l'ancienne expérience pas plus que Robert Houdin ne songeait à nier celle du Bouquet philosophique, à une époque où les livres de Decremps étaient aussi connus que le sont aujourd'hui les siens propres, alors qu'il les signalait ensuite comme excellents dans son traité *Comment on devient sorcier*.

Par contre, il résulte de ce récit que Pinetti, que par la même occasion on prétend réhabiliter, avait emprunté directement ce tour et son appellation. Il en résulte encore, et surtout de l'article susdaté de l'*Illusionniste*, qui relate une partie du programme du « Paysan de Nort-Hollande », que Pinetti ne faisait que reproduire la plupart des mêmes expériences, répertoire commun des physico-magiciens de l'époque : telles que l'oiseau mort et ressuscité, le pigeon auquel on coupe la tête en frappant son ombre, les cartes qui voltigent en l'air, la tête d'or au lieu de l'anneau sautant et dansant dans le gobelet, etc.; que l'on veut donc nous en faire accroire en nous le présentant comme doué d'un rare génie inventif et comme le véritable rénovateur de la Prestidigitation.

Notre apprenti auteur, qui déclare complaisamment être le vrai, le seul et unique historien de la magie parce que lui seul

remonte aux véritables sources : coupures de journaux, annonces, réclames, programmes, affiches, mémoires ou déclarations des contemporains, tandis que tous ses prédécesseurs n'ont fait que compiler, a pourtant une singulière façon d'écrire l'histoire. Il ne suffit pas, en effet, de râfler à bon compte les collections de personnes tombées dans le dénûment et d'y adjoindre quelques autres pièces ; il ne suffit pas de recueillir les racontars de quelques octogénaires tous Allemands ou Anglais, sur un rival Français plus heureux et qui, après avoir attendu patiemment votre venue pour vider leur sac à malice, se sont empressés de mourir avant que d'autres aient pu contrôler auprès d'eux leurs étranges affirmations ou la version qu'on en a donnée, il faut encore apprécier ces documents qui n'ont pas tous date certaine à leur juste valeur. Il ne faut pas ajouter une foi absolue à la magie des réclames et des programmes et on est inexcusable de le faire quand on est du pays du bluff, quand on sait par conséquent par les affiches des artistes de sa nationalité et par les siennes propres combien peu de créance mérite souvent ce genre de littérature et combien à la foire ce qui se voit à l'intérieur de la baraque diffère des merveilles annoncées à la parade. Il ne faut pas accepter comme parole de Talmud tout ce qui, de près ou de loin, semble apporter un semblant de fondement à l'œuvre de dénigrement systématique que l'on a entreprise et rejeter ou laisser dans l'ombre tout ce qui en montre clairement le néant et l'absurdité. Il ne faut pas surtout donner libre cours à une imagination désordonnée et toujours malveillante et attaquer avec le parti-pris et l'ardeur violente et perfide du renégat l'ancien objet de son culte. Pour faire œuvre d'historien, il est indispensable d'être impartial, de raisonner et non de divaguer.

C'est faute de se conformer à ces règles élémentaires, qu'on en arrive à formuler les conclusions les plus criantes d'inexactitude et les plus ridicules ; à soutenir envers et contre tous que Robert Houdin n'avait aucune adresse et ignorait les principes élémentaires de l'art, ainsi qu'il résulte de ses programmes et de ses écrits. Pour en arriver là, on ne veut pas voir que quelques-unes des rares affiches si sobres de Robert Houdin que l'on publie portent tout au moins comme expériences d'adresse pure :

les boules de cristal et la pluie d'or; que certains tours importants tels que l'oranger fantastique débutaient par toute une série d'escamotages; on feint d'ignorer qu'à toutes ses séances, outre les grandes illusions portées seules au programme pour attirer le grand public, il présentait à titre d'intermèdes diverses expériences d'adresse et notamment des tours de cartes qu'il exétait avec tout le fini désirable. Et on déclare avec le plus formidable aplomb que changer les doigts sur les divers orifices de la bouteille inépuisable est l'exercice le plus voisin de l'adresse qu'il ait jamais présenté. On paraît, à l'appui de cette affirmation grotesque, lui reprocher de n'avoir pas connu les manipulations modernes de pièces de monnaie et de cartes, mais autant en vouloir à Christophe Colomb de n'avoir pas exploré l'Océanie et les deux pôles et de s'être contenté de découvrir l'Amérique. Notre fameux historien devrait lui en être au contraire d'autant plus reconnaissant que cela lui a permis d'être de la pléiade d'artistes qui tous prétendent avec la même conviction être le seul, l'unique, le premier à avoir imaginé le double empalmage des cartes. Il a pu, par la même occasion, lui qui délivre avec une amusante certitude les brevets d'invention aux magiciens d'antan, se rendre compte que de nos jours, tout au moins, cette opération est des plus complexes

Fermons ici la parenthèse en signalant que le même auteur, à propos de plusieurs autres expériences présentées par Robert Houdin, se livre à des conjectures encore plus aventurées.

La deuxième partie du premier livre de Decremps se compose de deux chapitres consacrés à la baguette divinatoire, à divers automates, animaux et pièces mécaniques dont l'automate joueur d'échecs (nain caché à l'intérieur) et se terminant par l'explication d'un tour extraordinaire nouvellement inventé. Dans la première édition les divers effets de ce tour ou plutôt de cet ensemble d'expériences étaient seuls indiqués. Nous avons fait observer plus haut, qu'Ozanam tout en exposant la théorie et la pratique de la baguette divinatoire n'avait pas pris parti sur la question. Decremps, au contraire, explique la façon de la faire tourner en rapprochant insensiblement les mains l'une de l'autre et n'y voit qu'un simple tour de passe-passe qui a pu en imposer

depuis le XIIe siècle jusqu'au temps où il écrit par l'amour du merveilleux qui est en l'esprit humain.

Le Supplément à la Magie blanche dévoilée a été composé pour expliquer un certain nombre de tours nouvellement présentés par Pinetti et pour répondre aux objections de ce dernier sur la première explication du tour des trois canifs.

Le chapitre I contient : la façon étant enchaîné de se détacher sans rien briser, par le procédé de la corde attachée à l'anneau d'une paire de ciseaux d'Ozanam ou au moyen d'un anneau truqué; deux moyens de se faire lier les deux pouces et de se délier en un instant (soit en retenant une partie de la corde entre les doigts de la main droite, procédé toujours employé, soit en faisant usage de deux rubans réunis par un petit crochet caché entre le pouce et le métacarpe de la main gauche et que l'on dégage par une pression de l'index); le tour du verre éclipsé transformé en morceaux de papier; divers secrets pour tirer en apparence des écus d'une bourse sans l'ouvrir (échange, bourses à secret d'Ozanam, en retirant d'un bas de soie l'aiguille recourbée qui fait figure d'écu comme dans l'écu sorti du mouchoir de Carlo Antonio).

Le chapitre II est consacré à indiquer neuf manières différentes de réaliser le tour des trois canifs.

Le chapitre III renferme des observations sur le monde microscopique et à propos de soi-disant prodiges en imposant aux sauvages une réponse aux détracteurs de la Magie blanche dévoilée.

Le chapitre IV débute par l'explication de deux apparences de mouvement perpétuel, continue par la réfutation de la fausse expérience des cadrans sympathiques rapportée par Carlo Antonio et l'exposition du véritable mécanisme du tour. L'auteur dévoile ensuite le mystère de la mouche savante, du cheval savant et de l'épagneul encyclopédiste répondant même en dehors de la présence du maître. Ceci est encore de l'actualité, car tout dernièrement encore n'a-t-on pas vu discuter gravement dans des articles scientifiques de journaux à propos des chevaux calculateurs d'Elberfeld (Allemagne), de la possibilité pour ces solipèdes d'extraire réellement des racines carrées ou cubiques.

Vient ensuite l'explication de la poupée parlante et du voltigeur mécanique. Ce chapitre renferme encore toute une section sur la ventriloquie : l'imitation de la voix d'enfant et l'utilité pour augmenter l'illusion du dialogue réel de représenter l'interlocuteur par une poupée en carton.

Le chapitre V est le plus intéressant car il comprend toute une explication du jeu des grecs et des mœurs des académies de jeu qu'ils fréquentaient. On y voit : soudoyer les garçons pour substituer des jeux de cartes préparées et marquées, amener des « pigeons », fabriquer des cartes reconnaissables à l'œil ou au tact, rétrécies ou raccourcies en les rognant d'un côté, rudes frottées de colophane, rembrunies à la mine de plomb, glissantes à l'aide de savon ou de térébenthine; faire sauter la coupe, pratiquer les faux mélanges et le filage grec, employer l'art des signaux, perdre de compte à demi avec un pigeon pour faire gagner un compère c'est-à-dire tirer à la bécassine. Notre auteur parle de l'enlevage et de la portée, du faux mélange aux petits paquets. Il indique à la section suivante que les cochers anglais usaient déjà du change à la pincette pour passer de la fausse monnaie aux étrangers et il fait des réflexions piquantes sur les mœurs du peuple Anglais qui sont loin d'exciter son enthousiasme. Il passe ensuite à l'explication : d'un tour de piquet nouvellement perfectionné où il indique le petit pont pour remplacer le saut de coupe, de l'ancien tour des trois bijoux d'Ozanam simplifié et amélioré. Le chapitre se termine par quelques expériences et tours d'équilibre et des considérations sur la persistance des préjugés et du charlatanisme qui les propage.

Le Testament de Jérôme Sharp est le livre le plus important de Decremps au point de vue de la prestidigitation. On y trouve exposées pour la première fois les règles de présentation des tours, et les principes particuliers pour les tours de cartes y sont expliqués également pour la première fois avec la clarté et le développement qu'ils nécessitent. Le nom du livre vient de ce que l'auteur suppose que Jérôme Sharp, professeur de physique amusante lègue par testament olographe aux personnes aux doigts agiles, à l'esprit subtil ou curieuses et adroites ses instructions sur la science des tours. Le livre débute par cet amusant testa-

ment qui respecte scrupuleusement les prescriptions du Droit écrit et de la Coutume de Paris et contient les règles de présentation que nous aurons plus tard à analyser.

Le chapitre I dévoile les opérations merveilleuses d'une devineresse : la figure découpée remuant dans la main; la jarretière coupée et raccommodée et les petits pilliers d'Ozanam.

Le chapitre II donne dans son article 1 les principes pour les tours de cartes : le saut de coupe des deux mains, et d'une main le pouce sur la tranche; quatre espèces de faux mélanges, le filage dessous, la carte glissée, l'enlevage et le posage. L'article 2 donne une série de tours de cartes parmi lesquels se trouvent expliqués quelques autres principes; l'auteur nous avertit qu'il laisse de côté les petits tours que l'on peut faire « à l'aide d'un petit calcul ou d'une boîte préparée et qui ne supposent aucune adresse... expliqués très longuement dans d'autres livres ». En voici l'énumération :

1° Dire d'avance la carte que quelqu'un choisira (carte forcée). Le principe de la carte forcée déjà indiqué dans le volume précédent est expliqué à nouveau à propos de ce tour;

2° Une carte tirée et mêlée se trouve ensuite sur le jeu ou dans le milieu au gré des spectateurs (c'est une échappatoire pour le cas où on aurait manqué la carte forcée) ;

3° Une carte tirée librement se retrouve sur celui des quatre paquets dont on divise le jeu désigné ensuite par les spectateurs (carte enlevée puis posée sur le paquet choisi);

4° La carte choisie mise d'avance au rang et numéro indiqué ensuite ou la pensée prévue (en retournant la partie inférieure du jeu face à l'autre, la carte choisie se trouvant en dessous le dos contre la paume, il suffit ensuite de retourner le jeu entier dans la main au moment où on arrive au nombre fixé. Voir plus bas, Première Partie, ch. IV);

5° Plusieurs cartes tirées et bien mêlées sont ensuite tirées du jeu d'un coup de main (sauts de coupe pour ramener les cartes dessus, enlevage pour laisser battre le jeu et les remettre dessus);

6° Une carte tirée et mêlée reste seule dans la main gauche en frappant le jeu avec la main droite (voir infra Première Partie, ch. IV);

7° Faire trouver les quatre rois dans le milieu après les avoir fait poser séparément (sauts de coupe);

8° Un coup au jeu de la triomphe (enlevage et sauts de coupe);

9° Un coup de brelan (enlevage, mélange classificateur, saut de coupe);

10° Deviner la carte pensée (deux moyens différents de faire penser forcément une carte : 1° le jeu étalé en éventail avec une carte en évidence; 2° en faisant passer rapidement les cartes avec un temps d'arrêt sur la carte voulue). (Voir infra, Première Parie, ch. Ier);

11° Deviner d'avance de quatre cartes celle qu'une personne pensera librement (équivoques);

12° Deviner d'avance de deux paquets de cartes celui qu'on choisira (les deux paquets ont le même nombre de cartes mais on ajoute quelques cartes, enlevées du jeu à l'avance, au paquet non désigné);

13° Faire tirer quatre cartes à quatre personnes et métamorphoser l'une de ces cartes en chacune des trois autres (c'est un nouveau progrès vers la carte générale actuelle déjà amorcée dans Guyot);

14° Deviner la pensée d'autrui (c'est un perfectionnement à l'arrangement des cartes suivant les quatre mots Mutus, Dedit, Nomen, Cœcis, de Guyot, qui permet d'opérer le même tour avec trente cartes et de révéler la dernière paire de cartes sans rien demander aux spectateurs après l'avoir indiquée à l'avance à une personne);

15° Faire changer un roi de cœur en as de pique et un as de pique en roi de cœur (cartes doubles retournées sous deux chapeaux;

16° La carte vue dessous le jeu, sortie ensuite du milieu du jeu avec la pointe d'un couteau : pari sûr (saut de coupe);

17° Une carte choisie par Primus et mêlée dans le jeu par Secundus se trouve la première que Tertius touchera librement, elle est métamorphosée en une autre carte au gré de Quartus et reparaît un instant après (compère et carte forcée);

18° Faire croire qu'on fait avec une adresse merveilleuse une opération qu'on fait sans adresse ou qu'on ne fait même pas

du tout (saut de coupe des deux mains invisible, saut de coupe d'une main apparent).

L'explication d'une manière de bonneteau avec quatre cartes parmi lesquelles l'as de carreau qui a été glissé au moment de la mise sur la table.

Le chapitre III explique la manière d'enlever un verre à boire soi-disant grâce à la pression atmosphérique et en réalité en pinçant le bord entre la base du pouce et celle de l'index; les deux manières de tenir un couteau sans soutien apparent en travers du dessous des doigts joints de la main droite allongée horizontalement le dos tourné vers le ciel, à l'aide de l'index de l'autre main ou d'un autre couteau enfoncé dans la manche et appuyant perpendiculairement sur le premier; les moyens de feindre d'avaler un couteau; le double nœud défait sans y toucher, d'Ozanam ; l'écu qui passe à travers la table (attaché au mouchoir par un fil et une épingle formant crochet, moyen différent de celui indiqué dans Carlo Antonio); le fameux Jean de la Vigne (des boîtes de physique amusante) : le moyen de se donner de grands coups de tête contre une cloison sans se faire de mal (en faisant le mouvement avec la tête et le bruit avec le poing passé derrière la cloison); l'art d'imiter le chant du rossignol à l'aide d'une feuille de poireau amincie au centre; les exemples et les préceptes sur l'art de faire des chansons impromptu; la mémoire artificielle; la mnémotechnie à l'aide des voyelles des mots; le principe d'un calendrier perpétuel genre Inaudi, permettant à l'énoncé du quantième d'un mois d'une année quelconque d'indiquer le jour de la semaine correspondant.

Le codicille de Jérôme Sharp donne plus que les précédents des récréations relatives aux sciences et aux beaux-arts, tels que les écritures secrètes, les spectres au moyen des miroirs concaves, la télégraphie optique, le pantographe, les machines pour exprimer les mouvements des astres. Tant par là que par le genre de tours proprement dits qu'il contient, il se rapproche davantage des écrits d'Ozanam et de Guyot. On y trouve les moyens : d'enfoncer un couteau dans la tête d'un coq ou d'une poule sans les tuer, renouvelé de l'aiguille d'Ozanam, de s'enfoncer un couteau (truqué) dans le bras, du même auteur; de se

percer bras et ventre sans mal; de se planter impunément des épingles et des aiguilles dans les jambes, de faire revivre une oie ou un dindon après leur avoir coupé la tête. Le jeu des gobelets y est expliqué avec beaucoup moins de détails que dans Guyot. Toutefois, la poste passe qui permet, les trois gobelets se recouvrant et une ou plusieurs muscades se trouvant sur le fond supérieur du premier gobelet, de lever les gobelets l'un après l'autre pour les disposer de même à côté, et enfin de les poser séparément sur la table sans jamais laisser apercevoir les muscades, est décrite intégralement pour la première fois. L'introduction des grosses balles sous les gobelets a lieu par un procédé différent. La grosse balle est tenu à l'avance entre le pouce et le bas de l'index de la main droite appuyée sur la table, mais en dépassant le bord en arrière et inclinée dans le même sens. On lève le gobelet avec la main gauche et pendant que les regards se portent sur l'endroit ainsi découvert, on prend subitement le même gobelet de la main droite en y insérant la grosse balle puis on le pose sur la table. Nous arrivons ensuite à la description de la boîte au millet, de l'alène dans le front, d'Ozanam; du petit entonnoir de Guyot, de la pièce de deux liards changée en pièce de vingt-quatre sols, revenant à son premier aspect, disparaissant et réapparaissant (tour de Guyot complété); d'un tour de passe-passe avec des jetons (à l'aide d'un cornet cylindrique et d'une pile de jetons creuse); de la boîte aux œufs et à la muscade d'Ozanam et des boîtes de physique amusante.

Le sac aux œufs mérite une mention spéciale à raison du succès persistant de ce vieux tour. Il est indiqué ici avec un progrès considérable sur celui d'Ozanam. Le sac est doublé et est composé de deux sacs cousus ensemble par le bord, on peut donc le retourner sans laisser paraître les œufs cachés à l'avance entre les deux pièces de toile et non plus dissimulés dans la manche comme dans la version primitive. Nous n'avons pas trouvé la description du sac actuellement en usage avec les pochettes antérieurement au Supplément au magicien de société ou le diable de couleur rose précité paru en 1829.

Ce quatrième livre comprend, avec force détails, l'art de faire des calembourgs, il en réprouve l'usage, mais bien des

prestidigitateurs anciens et modernes en ont usé et abusé; quelques expériences de calcul renouvelés d'Ozanam; l'omelette dans le chapeau (méthode primitive), la façon de manger des chandelles (pommes taillées en forme de bouts de chandelle et cuisses de noix tenant lieu de mèches).

C'est encore dans l'avant-propos de ce même livre que l'auteur parle des personnes qui, désireuses de paraître comprendre la raison d'expériences dont la cause leur échappe, s'imaginent donner une explication satisfaisante en disant : « C'est par l'électricité. » Rien n'est changé depuis cette époque à ce point de vue.

Le dernier livre de la série, *Les Petites Aventures de Jérôme Sharp*, s'écarte sensiblement de la Prestidigitation; car les explications sur les phases et les mouvements des astres ou sur la foudre et les paratonnerres nous paraissent abstraits ou arriérés, et les procédés des saltimbanques et des banquistes, qu'il expose, sortent du domaine des tours proprement dits pour rentrer dans celui de l'escroquerie plus ou moins caractérisée.

L'œuvre de Decremps a eu un grand retentissement et elle a été traduite en plusieurs langues. Elle offre un double intérêt. A un point de vue général, elle nous montre l'état des connaissances et la manière de voir d'un homme instruit, sur de nombreuses matières avant et pendant la Révolution française. A notre point de vue spécial, elle contient, en outre de l'explication d'un grand nombre de tours, les règles qui en régissent la présentation et la description des principes particuliers d'adresse concernant les tours de cartes et c'est ce qui en fait le très grand mérite. On peut affirmer qu'à ce moment la littérature magique française s'est trouvée en avance sur celle des autres pays.

Depuis Decremps, de nombreuses compilations ont paru mais aucun livre vraiment original et intéressant sur le même sujet n'a été composé avant celui de Ponsin qui ne fut pourtant écrit que plus de soixante-dix ans après la Magie blanche dévoilée. Ce qu'il y a de plus curieux, c'est que les compilateurs postérieurs à ce dernier auteur ont plutôt continué à puiser dans les écrits de Decremps et même dans ceux d'Ozanam et de Guyot, que dans les siens. C'est que probablement ils se sont le plus souvent contentés de recopier les anciennes compilations.

Le premier ouvrage français exclusivement consacré à la prestidigitation est celui de Ponsin. Sa nouvelle Magie blanche dévoilée comprend trois parties. La première traite des tours de cartes, la deuxième des tours faits avec des pièces de monnaie et du jeu des gobelets, la troisième des tours divers de société, de table, de salon et de théâtre. Un supplément paru quelques années plus tard contient quelques tours nouveaux.

La première partie est divisée en deux chapitres.

Le premier chapitre donne l'explication des moyens et des principes indispensables dans l'exécution d'une grande partie des tours de cartes : le saut de coupe des deux mains, le saut de coupe d'une main (deux procédés), du bout des doigts expliqué ici pour la première fois; le filage dessous, le filage dessus qui ne figure pas dans Decremps; le filage d'une main, nouveau également; les faux mélanges, un peu sacrifiés; l'enlevage et le posage, la carte forcée; la carte à l'œil, principe nouveau; le jeu renversé; la carte coulée et la carte à vue.

Le deuxième chapitre est lui-même subdivisé en deux articles.

Le premier acticle comprend les petits tours de table ou petits tours de société, c'est-à-dire les tours de calcul ou de combinaison.

Le deuxième article est consacré aux tours de cartes que l'on peut exécuter au salon et au théâtre et qui sont du ressort de la prestidigitation au nombre de vingt-sept et aussi l'explication de principes secondaires : la carte pensée, le chapelet, les cartes larges ou longues, le pont, l'enjambement, les cartes préparées, et quelques exemples de supercherie. Parmi les meilleurs de ces tours signalons : le douzième qui n'est autre que le Miroir des Dames, de Comte (Voir infra 1re Partie, Ch. IV); le treizième faire changer quatre cartes deux fois de suite dans le jeu; le vingt-cinquième qui constitue un nouveau perfectionnement du tour de la carte générale ébauché dans Guyot et amélioré dans Decremps sans valoir la méthode classique (Voir infra 1re Partie, Ch. IV).

La deuxième partie est divisée en deux articles.

L'article premier traite des tours qui se font avec des pièces de monnaie. Il débute par l'indication de quelques principes expliqués pour la première fois : trois manières différentes d'escamoter la pièce au moyen de l'empalmage ordinaire et de la mise de la pièce au pli de la base du pouce (l'italienne). Les tours proprement dits sont au nombre de treize parmi lesquels : deux multiplications de jetons ou de pièces dans la main d'un spectateur; la traversée de la table par une pièce de cinq francs; les tours de pièce volante de Conus père et d'Olivier; la pièce changée sous les yeux des spectateurs au moyen du change par empalmage (Voir infra, Deuxième Partie, Chap. I); les pièces volantes dans le mouchoir première version de la filtration magique des pièces de cinq francs (Voir infra, Deuxième Partie, Chap. III); un autre tour de pièce volante dans le mouchoir qui n'est autre que l'embryon du tour bien connu de la pièce et du mouchoir brûlé et raccommodé; la multiplication des pièces dans la main à l'aide d'un plat sous lequel on tient quelques pièces dissimulées.

L'article deuxième est entièrement consacré au jeu des gobelets. L'auteur indique deux manières d'escamoter la muscade : la manière d'Ozanam et de Guyot en la conduisant entre le médius et l'annulaire à la base de ces doigts, et en l'amenant à l'empalmage ordinaire. Il explique la façon d'introduire la muscade sous le gobelet : lorsqu'elle se trouve à la première position, d'après le procédé de Guyot; lorsqu'elle est à l'empalmage ordinaire, en allant, lorsqu'on prend le gobelet de la même main, chercher la muscade avec l'annulaire et le petit doigt et en l'attirant, la placer avec ces doigts naturellement sous le gobelet qu'on n'a plus qu'à poser sur la table en lâchant la muscade. Il prétend qu'on peut tenir facilement deux muscades dans le creux de la main en les y plaçant l'une après l'autre et qu'en en mettant une autre à la position ordinaire entre les doigts du milieu on pourra en tenir trois sans être gêné (?). Enfin il explique, concurremment avec la méthode des auteurs précédents pour feindre de mettre la muscade sous le gobelet, une deuxième manière consistant à lever le gobelet de la main gauche tout en escamotant la muscade tenue dans la main droite en faisant le

mouvement de la poser sur la table et en la couvrant en même temps du gobelet que l'on tient de la main gauche.

Cet article continue par l'explication d'un certain nombre de passes. L'introduction des balles moyennes sous le gobelet est indiquée en plaçant la balle prise sur la servante dans le creux de la main droite, en levant avec cette main un gobelet et en insérant la balle dessous en le reposant sur la table. Elle diffère de la méthode d'Ozanam seulement en ce que la balle est maintenue dans le creux de la main et non dans les deux derniers doigts ployés. Pour introduire les grosses balles on en prend une de la main gauche sur la servante ; en levant un des gobelets avec la main droite pour découvrir une balle moyenne, on approche de soi ce gobelet un peu en avant de la table et on y fourre légèrement la balle, puis on le dépose sur la table. Le gobelet ne change donc pas de main. L'article se termine par l'explication des feintes employées dans le jeu des gobelets.

L'article troisième et dernier de cette partie donne l'explication du jeu des gobelets avec des boules de cuivre en guise de muscades suivant la méthode de Conus père, qui en fut l'inventeur et resta le seul à la pratiquer.

La troisième partie renfermant les tours divers est divisée en trois chapitres.

Le chapitre premier traite des petits tours de table et de société au nombre de dix parmi lesquels : le couteau avalé, renouvelé de Decrèmps ; la liqueur sortant de la pointe d'un couteau, au moyen d'une petite éponge préalablement dissimulée derrière l'oreille ; la passe avec des grelots, origine d'un tour de théâtre récent ; le cordon autour du couteau, renouvelé d'Ozanam.

Le chapitre II est consacré aux tours de salon tels que : la quille, le chapelet de la grand'mère, d'Ozanam, perfectionné sans équivaloir aux actuels cordons du fakir ; les grands anneaux ou anneaux chinois ; la danse des pantins que tout dernièrement encore des camelots présentaient sur les trottoirs des grandes voies parisiennes ; les pyramides ; une modeste multiplication de drapeaux ; le gros dé dans le chapeau ; la naissance d'une fleur ;

la montre brisée et raccommodée. Ce chapitre comprend également la description de quelques boîtes truquées et d'appareils.

Le troisième chapitre renferme les tours de théâtre, la Magie blanche. Après la description des tables à servantes, à compère à pédales, à pointes et des bouteilles truquées, il donne l'explication d'une trentaine d'expériences parmi lesquelles l'assiette cassée et raccommodée d'un coup d'arme à feu (truc encore employé); la bouteille qui verse toutes les liqueurs, le tour des bassins aux poissons de Philippe; l'oiseau mort et ressuscité; le tour de la cible et de la montre; la boîte inépuisable et le chapeau changé en corne d'abondance, le portefeuille inépuisable, la houlette à la carte, la suspension, le service du café à la minute.

Telle est l'œuvre de Ponsin qui, actuellement encore, demeure très appréciée. Certains estiment même que la partie réservée aux cartes à jouer reste encore le meilleur traité écrit en français sur la question et lui donnent la préférence à cet égard sur ceux de Robert Houdin. Il est incontestable que le plan adopté est très judicieux, que les principes sont le plus souvent expliqués avec une grande précision et une grande clarté, que les descriptions de certaines passes telles que les conçoit l'auteur sont à ce point de vue de véritables modèles du genre. Les tours de cartes sont indiqués en grand nombre et beaucoup d'entre eux ont encore une certaine valeur. Néanmonis cette œuvre n'est point parfaite, elle est même, sur certains points, assez arriérée pour l'époque où elle a été publiée. Nous hésiterons d'autant moins à en souligner les erreurs, les lacunes et les défauts, que l'auteur s'est montré lui-même fort peu indulgent pour ses devanciers.

Pour ce qui est d'Ozanam, notre auteur déclare que ce qu'il a dit de la presdigitation est maintenant trop vieilli pour qu'il en parle. Or, nous avons vu par l'énumération des tours décrits par Ozanam que certains avaient à juste titre survécu jusqu'à nos jours. De plus, notre auteur en a reproduit plusieurs; mieux encore, il donne comme une solution subtile, nouvelle et qui lui est personnelle du tour consistant à nommer successivement toutes les cartes d'un jeu mêlé tenu derrière soi, le procédé de la carte dissimulée dans la main dont on prend connaissance

tout en présentant la carte précédemment nommée, procédé déjà décrit un siècle et demi auparavant par Ozanam. Ce dernier, qui paraît ainsi définitivement écarté de prime abord, est mis ensuite sur la sellette à propos du jeu des gobelets. Notre auteur déclare qu'il est hors de doute qu'il ne savait pas jouer des gobelets et que les principes qu'il expose pour tenir à la fois trois muscades dans la main dont une entre la base du pouce et de l'index, la seconde entre l'index et le médius, la troisième entre le médius et l'annulaire, et pour introduire la muscade sous le gobelet sont absurdes. Il ajoute, que pour permettre cette introduction, Ozanam explique qu'il faut d'abord faire passer la muscade entre l'annulaire et le petit doigt. Cette dernière affirmation est inexacte et notre auteur aurait bien dû s'en apercevoir puisqu'il cite ensuite le texte même d'Ozanam qui indique simplement qu'il faut commencer par faire passer la muscade dans le troisième doigt ployé. Ce point de la méthode n'est nullement absurde, car il est bien plus facile de mettre ensuite la muscade sous le gobelet; c'est du reste le principe qu'a adopté le plus célèbre joueur de gobelets, Bosco, en substituant toutefois le petit doigt à l'annulaire pour maintenir la muscade plus volumineuse dont il se servait, principe qui a définitivement prévalu. Pour le surplus, nous accordons qu'il est difficile de présenter une passe nécessitant la présence de trois muscades dissimulées à la fois dans la main et qu'il vaut mieux s'en dispenser, bien qu'elle n'offre pas d'impossibilité absolue et qu'elle ait pu très bien être exécutée à cette époque. Il ne faut pas oublier que cet arrangement ne concerne qu'une seule passe sur les douze principales que décrit Ozanam dont la méthode reste bonne pour le reste. Ponsin mérite un reproche analogue, car il explique de son côté des passes nécessitant l'escamotage de trois petites muscades en en conservant deux dans le creux de la main et la troisième entre les doigts du milieu; il est impossible en pareil cas de conserver à la main un aspect naturel. D'autre part, son procédé d'introduction de la muscade sous le gobelet, en partant de la position de l'empalmage ordinaire, est incommode, surtout quand on se sert, comme il le faisait, de petites muscades. Il commet une grave lacune en ne signalant pas le meilleur procédé, celui de

Bosco : une telle explication eut été plus profitable aux lecteurs que l'exposé de la méthode impraticable et sans intérêt de Conus père, dont il a emprunté à tort le mode d'empalmage et d'introduction sous le gobelet, alors qu'il n'employait pas la même dimension et la même nature de boules.

Guyot est un peu moins maltraité. « Quant à Guyot, écrit notre auteur, on trouve entre autres dans ses récréations physiques trois ou quatre tours de cartes bien composés et qu'on verra encore avec plaisir ainsi qu'un jeu de gobelets qu'il a emprunté d'un Allemand. » Plus loin, après avoir reproduit textuellement deux tours de cartes de Guyot, il ajoute : « Il est facile de voir, à la manière dont Guyot présente cette récréation, qu'il n'avait pas l'habitude de faire des tours ».

Decremps, comme étant le prédécesseur immédiat malgré le long espace de temps écoulé, est le plus directement pris à partie et le plus souvent attaqué à tout propos et hors de propos d'une manière fastidieuse. Il est tout d'abord couvert de fleurs comme la victime antique avant d'être livré au couteau du sacrificateur. Il nous est en effet présenté dans l'avant-propos comme un : « homme d'esprit et de savoir... remarquable par son érudition... plein d'aménité et de délicatesse, réunissant enfin toutes les qualités qui font le parfait honnête homme. » Comme le Néron du Britannicus de Racine, et toutes proportions gardées, Ponsin pourrait s'écrier :

J'embrasse mon rival, mais c'est pour l'étouffer.

Il ajoute aussitôt après que c'est pour n'avoir pas assez consulté les hommes de métier que M. Decremps s'est fourvoyé dans les moyens qu'il donne dans sa « Magie blanche ». Après un éloge difficile à éviter des principes et des moyens pour l'exécution des tours de cartes tels qu'exposés dans le testament de Jérome Sharp, il dit encore : « Quant aux tours composés, aux tours de cartes proprement dits, M. Decremps en donne peu et encore la plupart sont trop connus pour intéresser beaucoup ». Il lui reproche « d'avoir bardé ses ouvrages d'un bout à l'autre de citations latines plus ou moins longues ». Enfin après l'exécution d'Ozanam rapportée plus haut il raconte sa première visite à Decremps au cours de laquelle il l'aurait complètement

mystifié par de simples tours de cartes et où Decremps ayant voulu prendre à son tour les cartes pour tenter un saut de coupe n'aurait réussi qu'à en faire tomber une partie à terre et aurait reconnu sa maladresse et avoué qu'il était incapable d'exécuter aucun tour d'adresse.

Voilà pour les reproches généraux et en voici la réfutation: En ce qui concerne les explications des tours, Decremps a pu se tromper parfois, mais elles sont le plus souvent très exactes; seulement, elles les décrivent bien entendu tels qu'on les exécutait alors et non tels qu'ils ont pu être modifiés postérieurement. Ponsin a le tort grave de ne pas se placer pour les juger à l'époque où écrivait Decremps. Un plus long temps le séparait de ce dernier que de nous et cependant bien des explications du livre de Ponsin nous paraissent déjà enfantines et naïves. Pour ne citer que peu d'exemples, le moindre opérateur de café se gausserait du tour de la multiplication des petits drapeaux tel qu'il y est exposé; le tour du mouchoir brûlé et raccommodé est d'une simplicité qui n'a rien de remarquable malgré la déclaration contraire de cet auteur puisque les échanges sont accomplis par un compère caché sous la table; la bouteille « emplie de vin » et d'où sortent au commandement les rubans de toutes les couleurs, tour indiqué comme très agréable et un des plus surprenants est réalisé au moyen du même procédé simpliste du compère placé dans la table ou dessous. A ce point de vue Ponsin nous paraît même fort arriéré pour son temps. Il résulte en effet de ses propres déclarations qu'il avait maintes fois vu opérer Conus père et fils, Olivier, Courtois, Philippe et surtout Robert Houdin dont il se plait à reconnaître en passant l'ingéniosité et le grand talent. Or, il préconise encore l'emploi de la table à compère, il décrit d'une manière élémentaire et incomplète le tour des grands anneaux et lui qui reproche avec acrimonie à ses devanciers l'omission d'un simple détail dans un tour explique sommairement et étrangement l'expérience de la bouteille inépuisable.

Decremps répond par avance au reproche de n'avoir pas consulté les compétences. Il déclare, dans une de ses préfaces, qu'il a mis en pratique ses inventions et celles d'autrui, qu'il a

fait échange dans cette partie avec les principaux amateurs tant en France qu'à l'étranger, qu'il a correspondu avec des personnes de première distinction des pays lointains.

Il avait sans doute quelque peu l'innocente manie des citations, mais il n'emprunte pas seulement de brèves sentences aux meilleurs auteurs latins : Cicéron, Virgile, Horace, Térence, Phèdre, à l'anti-Lucrèce et aux textes de droit romain, il cite tout aussi bien des auteurs français comme Corneille, Racine, Boileau, La Fontaine, Voltaire et même de l'Anglais. Ponsin a d'autant plus mauvaise grâce à lui en tenir rigueur que lui-même cite abondamment des pièces de Racine et parfois Corneille, Boileau, La Fontaine et Houdart de Lamothe, et qu'il emprunte constamment des comparaisons et des allusions à la mythologie dans une traité beaucoup plus didactique que celui de son devancier. Si le latin l'indispose, c'est que vraisemblablement il n'en avait pas la même connaissance que Decremps, homme instruit et juriste.

Quant au manque de perspicacité et à l'ignorance et à la maladresse de Decremps, au cours de la fameuse visite, elles nous laissent sceptique. La mémoire de Ponsin a pu le trahir, Decremps est mort en 1826 et il a écrit en 1853. Son récit est en contradiction absolue avec les affirmations de Decremps qu'il nous donne par ailleurs comme un parfait honnête homme, plein de délicatesse. Celui-ci écrit en effet dans le supplément à la magie blanche dévoilée : « J'ai souvent fait voir à mes amis tous les faux mélanges... Je ne dévoile pas du reste mes moyens... », et plus loin : « On profite de cette circonstance pour faire sauter la coupe, ce que je fais avec assez de subtilité pour n'être pas aperçu de ceux qui la soupçonnent. » Que Decremps n'ait pas été ou qu'il ne soit pas resté jusqu'à la fin de sa vie un exécutant de premier ordre, cela se conçoit aisément, mais que lui, qui connaissait à fond et les principes ordinaires et les procédés particuliers aux grecs en matière de cartes, qui avait su découvrir les moyens employés par un vieux renard comme Pinetti, se soit laissé prendre à ceux de Ponsin, jeune amateur débutant, voilà qui est inadmissible. Il a pu, par politesse et pour encourager un bon petit jeune homme, feindre un éton-

nement qu'il n'éprouvait pas et que celui-ci a pris pour argent comptant. La virtuosité de Ponsin ne devait pas être bien grande, car il déclare tout au début de son ouvrage « qu'on peut facilement s'initier dans l'art amusant dont il va être question sans s'en occuper beaucoup, qu'il suffit d'en connaître les secrets et d'avoir un peu d'adresse dans les mains, que cela ne nécessite aucune étude sérieuse »; or, avec une pareille conception, il est impossible d'arriver à être un habile exécutant. Mais tous les artistes à leurs débuts ne veulent-ils pas faire croire qu'ils ont trompé leurs anciens les plus célèbres; M. Thurston n'a-t-il pas proclamé par affiches et par livre avoir mystifié Hermann, qui s'en est toujours défendu. Ponsin tient absolument à établir qu'il est le premier auteur véritable qui ait été en même temps un opérateur; il répète donc pour Decremps ce qu'il a déjà affirmé au sujet d'Ozanam et de Guyot, qu'il ne savait pas faire de tours d'adresse.

Après ces reproches généraux, viennent constamment, au cours de diverses explications, des remarques continuelles sur les soi-disant inexactitudes ou omissions de Decremps. Leur examen détaillé nous entraînerait trop loin, donnons seulement deux exemples pris dans les principes où elles sont pourtant bien moins fréquentes qu'à propos des expériences proprement dites. A l'occasion de l'enlevage, Ponsin déclare : « Il faudrait bien se garder de suivre le conseil de M. Decremps qui recommande de tenir la carte la main tendue entre le petit doigt et le pouce... » Or, cette manière est indiquée et préconisée par Robert Houdin et elle est toujours employée avec succès principalement par les grecs. A propos de la carte pensée, il dit : « Cela dépend beaucoup de la manière de faire penser. Celle que donne Decremps est réellement trop naïve...» Remarquons d'abord que ce moyen, malgré ou peut-être à cause de sa simplicité, réussit souvent (voir *infra*, 1re partie, ch. I) et faisons observer ensuite que Decremps indique une deuxième manière plus élaborée et fort bonne, ce que notre auteur préfère passer sous silence.

Nous venons en défendant les devanciers de Ponsin de signaler quelques lacunes regrettables de son livre. Il est étonnant qu'il n'ait pas non plus expliqué dans la première partie deux des plus remarquables tours de cartes déjà connus : les

cartes à la manche et les cartes tour à tour diminuées et agrandies. Les principes concernant les pièces de monnaie ne comportent que trois ou quatre pages et la série des petits tours expliqués ensuite, nécessite presque toujours l'usage de la table à servante. Le tour de pièces de monnaie le plus intéressant, la pluie d'or que Robert Houdin exécutait alors, n'y est pas compris. Il y aurait encore plus à redire au sujet du choix des tours divers.

On trouve dans ce même ouvrage trop de plaisanteries d'un goût douteux ou d'un mauvais goût absolu, des farces peu ragoûtantes de rapin en goguette. La manière de faire pénétrer secrètement et à distance, à l'aide d'un fil, une aiguille dans la partie la plus charnue d'un individu tranquillement assis, sous couleur de magnétisme; le tour consistant à faire retrouver le chapeau d'une dame dans le lit d'un monsieur de la société sont du nombre. Toute la série de mystifications fondées sur l'emploi de l'imitation du superflu de la digestion du chien, omise intentionnellement dans l'édition Roret, est à ranger dans cette catégorie. L'auteur en parle pourtant avec satisfaction et abondance, il s'étend au figuré sur ce sujet avec la même ardeur que met le chien à s'étendre au propre, si le mot propre est bien ici de circonstance, sur l'objet réel en question quand il émane de l'espèce humaine; il déclare même avec une illégitime fierté s'être rendu coupable de ce qu'il considère comme la meilleure de ces mystifications : parier d'en manger ! Parfois et trop souvent Ponsin se livre à des digressions saugrenues et nullement spirituelles et il avoue froidement que c'est sur le conseil de son libraire et pour grossir ses volumes. Nous goûtons fort peu ce genre de plaisanterie. Il eut mieux valu compléter utilement ces livres en comblant les importantes lacunes que nous venons d'indiquer.

En résumé, l'œuvre de Ponsin, remarquable à certains égards, n'est pas exempte de défauts et a été quelque peu surfaite. Nous estimons, quant à nous, l'œuvre de Decremps plus méritoire étant donné la date où elle a été écrite.

Nous avons analysé assez longuement les vieux auteurs classiques afin d'en faire connaître l'essentiel à nos lecteurs et

de leur inspirer le désir de les relire. Il est utile et intéressant de constater les formes primitives et les modalités successives des diversses expériences, d'assister au progrès constant des inventions.

Les livres de Robert Houdin ont suivi, à quelques années de distance, la nouvelle Magie blanche dévoilée et ils s'étagent de 1858 à 1869. Ce sont : les Confidences d'un Prestidigitateur, les Tricheries des grecs dévoilées, Comment on devient sorcier ou les secrets de la Prestidigitation et de la Magie, Les radiations lumineuses, L'exploration de la rétine. Enfin, après sa mort, Magie et Physique amusante fut publiée en 1877.

Ces livres sont trop connus pour que nous les examinions en détail. Le plus utile et le plus complet : Comment on devient sorcier, est aussi le plus populaire; nous aurons souvent à le citer au cours du présent ouvrage. Pour la première fois, les principes particuliers aux pièces de monnaie y sont décrits avec les développements nécessaires; pour la première fois, les principes brillants ou de dextérité, concernant les cartes à jouer, rayonnement ou accordéon, cartes lancées à distance, retournées, ramassées sont expliqués; pour la première fois, l'exposé complet des différentes méthodes du jeu des gobelets est donné. Les tours de cartes sont moins nombreux que dans Ponsin, mais ils sont tous scéniques. Les tours de pièces ne comportent pas pour la plupart l'emploi de la sempiternelle table à servante. Les tours des anneaux chinois, des bocaux de poissons, des plumets, etc., sont beaucoup mieux décrits. Les passes de boules de cristal sont expliquées. Enfin la psychologie de la présentation et l'exécution est tout à la fois beaucoup mieux observée et bien supérieurement enseignée.

L'œuvre de Robert Houdin a joui avec raison dès son apparition d'une très grande renommée. On peut dire qu'à ce moment encore la littérature magique française s'est trouvée en grande avance sur les productions étrangères.

Depuis lors, le temps a fait son œuvre et des innovations, des perfectionnements importants n'ont cessé de se produire. Les livres français n'ont malheureusement pas suivi la même progression et aucun traité original et complet n'a enregistré les

principes nouvellement créés et les modifications apportées aux principes anciens. Sans doute, il a bien paru de nombreuses compilations par Pierre, Paul, Félix ou Constant; quelques livres d'ailleurs estimables de physique amusante, des ouvrages consacrés à l'étude des grandes illusions de théâtre, des recueils de tours faciles à l'usage des débutants, mais on ne peut guère citer au momont où nous écrivons ces lignes que trois productions bien différentes traitant de prestidigitation. La première est l'intéressante étude de M. Caroly sur les nouveaux escamotages de pièces, brochure d'une trentaine de pages expliquant quelques-unes des nouvelles passes de pièces de monnaie et une des méthodes de double empalmage dont nous aurons à parler dans notre deuxième partie. La seconde est le livre de tours de cartes de M. Barbaud, paru il y a environ deux ans. Ce livre contient une très bonne série de tours de cartes anciens et nouveaux, mais la partie consacrée aux principes n'a pas l'ampleur et la nouveauté voulues. Elle ne fait guère que reproduire sur ce point les écrits de Ponsin et de Robert Houdin; il y est expliqué en outre un bon procédé de M. Cazeneuve pour amener sans saut de coupe sur le dessus du jeu la carte tirée remise au mileu. L'auteur fait aussi une timide incursion dans le domaine de l'empalmage arrière qu'il dénomme à tort double empalmage, et il donne une description incomplète et erronée du bonneteau. La troisième et la plus importante de toutes est le journal l'*Illusionniste*. Cette publication mensuelle est une des trois ou quatre du monde entier qui, consacrées exclusivement à la prestidigitation, aient paru pendant plus de dix années consécutives. C'est seulement grâce à elle que les personnes ignorant la langue anglaise ont pu se tenir au courant des nouveautés magiques. Malgré ses nombreuses et précieuses indications, cette publication présente nécessairement les inconvénients inhérents à ce genre d'écrits : journaux ou revues; les renseignements sont fournis au fur et à mesure de l'information, les matières se suivent et se mêlent, de là une dispersion, un décousu, des lacunes inévitables, mais néanmoins fort gênantes.

Nous avons parfois entendu dire et nous avons même lu avec étonnement que depuis Robert Houdin tous les livres fran-

çais ou étrangers se valaient, qu'ils répétaient tous les mêmes principes généraux et qu'ils décrivaient tous les mêmes tours. Cette opinion est tout à fait fausse. Les livres de langue anglaise sur la magie moderne ont commencé à paraître un peu après 1880 et se sont considérablement multipliés jusqu'à nos jours. Les premiers Sleight of hand d'Edwin Sachs et Modern Magic du professeur Hoffman, tout en s'inspirant beaucoup de l'œuvre de Robert Houdin, à qui ils rendent justement hommage, contiennent déjà bien des modifications et des nouveautés intéressantes. Il nous serait impossible de citer tous ceux qui ont été publiés postérieurement, signalons simplement parmi les plus marquants : More Magic et Later Magic du professeur Hoffman, New era card tricks de M. Roterberg, Modern coin manipulation de M. T. Nelson Downs, Howard Thurston's card tricks, The magician's handbook de M. Selbit, The Modern conjurer de M. Lang-Neil, Novel Notions et More Novel notions de M. Robertson Keene, The art of magic de M. T. Nelson Downs, The expert at the card table de M. Erdnase et Expert billiard ball manipulation de M. Burling Hull ; les écrits, les brochures et les livres de M. Ellis Stanyon, éditeur du journal « Magic », etc...

Tous ces ouvrages ne sont pas parfaits. Ils pèchent souvent par le plan comme en général beaucoup de livres anglais. Il en est plusieurs dont les auteurs ont compté à tort sur les illustrations pour se dispenser de fournir des descriptions précises ; les figures, quel qu'en soit le nombre, ne sauraient jamais tenir lieu d'un texte explicite, parfois du reste elles ne comportent pas la phase capitale la plus difficile à saisir du mouvement. Il en est qui donnent comme nouveautés sensationnelles des passes ou des tours connus depuis de longues années. Les auteurs américains ont trop souvent le travers choquant de débuter par un éloge personnel pompeux. Pour n'en citer que deux exemples : l'un nous apprend dans sa préface, à ce que nul n'en ignore, qu'il est en un mot la merveille magique du siècle, l'autre déclare qu'il est universellement reconnu comme le plus grand magicien que le monde ait jamais connu « is acknowledged by all to be the greatest magician the world has ever known. » (Est-

ce l'avis de « the magical Wonder of the age »?) Tous les deux dans leur premier ouvrage, ont rempli un nombre respectable de pages avec la seule reproduction d'articles de journaux et de leurs affiches relatant emphatiquement leurs hauts faits et insistant délicatement (?) sur le montant considérable de leurs cachets. Le second, pour achever de sidérer les lecteurs, les informe au début d'un petit recueil de tours faciles, que dans ses tournées triomphales, il n'emporte pas moins de cent cinquante malles énormes de matériel et que son personnel comprend près de vingt unités. Ces messieurs n'ont certes ni le sens de la mesure, ni le sentiment du ridicule. Quels génies! quels dentistes! est-on tenté de s'écrier avec le personnage de Labiche. Quoi qu'il en soit, il n'en reste pas moins vrai que parmi ces ouvrages il en est de très bons, riches en idées et en combinaisons ingénieuses et nouvelles. Il est donc puéril de nier leur supériorité sur les nôtres à cet égard.

C'est précisément à ce sujet qu'est née la conception première du présent livre. Alors que nous exposions à quelques amateurs, dans la chaleur communicative d'un dîner, le grand développement pris récemment par la prestidigitation pure et la nécessité pour la bien connaître de savoir l'extraire des colonnes de l'*Illusionniste* et de se tenir au courant des productions de langue anglaise parues depuis une quinzaine d'années, deux d'entre eux nous sollicitèrent de composer sur cette matière un ouvrage en permettant l'étude aux personnes ne sachant que notre langue. Il ne s'agissait donc d'après cette suggestion que de coordonner les renseignements fournis par le journal précité et de les compléter principalement en ce qui concerne la manipulation moderne de cartes à jouer et surtout de pièces de monnaie qui n'y est qu'effleurée. Nous nous sommes bientôt rendu compte de la nécessité de reprendre également la base, c'est-à-dire les anciens principes déjà décrits par Robert Houdin, non seulement pour réaliser un tout cohérent, mais encore à raison des nombreuses modifications et des compléments qui y ont été apportés, des ingénieux tours de mains inventés pour les suppléer. Plus tard, nous avons reconnu qu'un traité embrassant toute la prestidigitation d'adresse sans appareils comporterait

forcément plusieurs gros volumes. Nous avons été obligés en conséquence d'opérer des éliminations successives et de réserver l'avenir. Nous avons conservé ce que nous estimons l'essentiel : la description des passes et des manipulations proprement dites, qui n'a pas été sérieusement tentée dans un livre français depuis plus d'un demi-siècle, tout en maintenant l'explication de séries de manipulations et de tours proprement dits pour ne pas nous cantonner exclusivement dans un domaine par trop abstrait.

Ce traité s'adresse donc surtout aux personnes désireuses de connaître la véritable prestidigitation au sens étymologique du mot ; celle qui repose sur l'adresse et non sur des calculs, des combinaisons ou des appareils, celle qui permet d'opérer sans matériel et sans préparation à l'aide d'objets usuels. A ces fervents, à ces amateurs sincères, nous répéterons, comme notre vieux Decremps, à propos de l'étude des passes proprement dites: « Les principes ressemblent à ceux de la musique et du dessin, en ce que l'étude en est pénible, la connaissance agréable et l'application délicieuse. C'est comme une montagne escarpée ou comme un terrain aride où il faut passer pour arriver dans un jardin rempli de fleurs et de fruits. » Et nous ajouterons que l'escalade même de la montagne a bien aussi son charme.

On a soutenu, dans un livre récent (1), que la meilleure manière d'apprendre à faire des tours était de commencer par en faire ; que, par suite, il était bien possible et même très probable que le temps passé à la théorie et à la pratique des divers empalmages, sauts de coupe, filages et autres tours de mains décrits dans les livres depuis un temps immémorial put être entièrement dépensé en pure perte ; que cette connaissance pouvait simplement être utile sans être nécessaire ; que par exemple quand on savait pratiquer le double empalmage d'une pièce de monnaie on n'était guère plus avancé que l'opérateur capable d'utiliser, pour obtenir le même résultat, la pièce munie d'une boucle de crin passée autour du pouce ; que pas mal des meilleurs tours de cartes ne demandaient aucune adresse.

---

(1) *Magic made easy*, par M. DEVANT.

Tout d'abord, la plupart des principes en question ne remontent pas à un temps immémorial, ainsi que la lecture des anciens auteurs suffit à nous le montrer; ils n'en sont pas moins le résultat de recherches constantes, sans cesse perfectionnés et améliorés, ils sont le fruit de l'expérience de nos devanciers et par conséquent d'une utilité reconnue et éprouvée. Sans doute certains effets surprenants peuvent être obtenus indépendamment de toute adresse, mais rentrent-ils dans le domaine de la véritable prestidigitation ? Le joueur d'orgue de barbarie ou de piano mécanique produit des airs de musique, mais est-il par cela même un musicien ? Cette manière de voir cadre malheureusement avec certains courants d'opinion à une époque où l'on voit trop d'individus, sous prétexte d'art pur, se dispenser de toute technique. Les résultats donnés par une pareille conception dans d'autres domaines n'inspirent pas le désir de la voir adoptée en prestidigitation. Sans doute, et personne ne songe à le contester, il est indispensable de présenter des tours pour apprendre à le faire convenablement; mais il est nécessaire de savoir au préalable exécuter les principes et de ne pas mettre, comme on dit, la charrue avant les bœufs.

D'autres personnes, sans aller aussi loin, prétendent que l'effet à obtenir étant le seul but à atteindre, peu importe la façon d'y parvenir, et ils en concluent que les anciens principes sont nécessaires mais suffisants et qu'il est inutile de s'embarrasser de nouveautés superfétatoires. Il vaut certes mieux, en effet, posséder à fond quelques passes fondamentales que d'en connaître imparfaitement un grand nombre, mais il est encore préférable d'avoir à sa disposition un certain nombre de moyens différents à condition de savoir les utiliser à bon escient. Comme le disait déjà Robert Houdin : « C'est au prestidigitateur à choisir parmi ces artifices celui qui peut favoriser le mieux son opération. Cette variété de principes offre en outre l'avantage de dérouter la perspicacité des spectateurs en changeant le mode d'opération. » Il faut encore tenir compte des goûts différents et des aptitudes particulières et offrir en conséquence des procédés variés au choix des adeptes. Enfin, il faut profiter du progrès et des effets nouveaux.

Indépendamment de ces objections spéciales, tout livre de prestidigitation encourt deux sortes de reproches. Les uns pensent qu'il est nuisible aux intérêts des artistes de soulever un coin du voile et de permettre aux profanes de jeter un regard indiscret dans les arcanes de la magie. Les autres estiment que l'enseignement par le livre est inopérant et que seule la démonstration orale présente une véritable utilité.

En ce qui concerne le premier point, les révélations les moins dangereuses sont à coup sûr celles que nous allons entreprendre. Elles ne portent guère que sur des mouvements de doigts et des tours de main de nature à rebuter les simples profanes, les curieux du comment cela se fait et tout au moins à leur inspirer une certaine admiration pour la somme d'adresse qu'ils supposent. Ceux qui continueront quand même la lecture sont déjà ou deviendront fatalement des amateurs dignes de ce nom et le nombre ne saurait jamais en être trop considérable pour le plus grand profit de l'art et des artistes.

En ce qui concerne le second point, nous pouvons affirmer en connaissance de cause, qu'il est possible d'apprendre par la lecture attentive les passes réputées les plus complexes ; il suffit ensuite de voir opérer de bons artistes pour saisir la façon dont ils les mettent en œuvre et devenir capable de les utiliser soi-même. Beaucoup d'excellents artistes n'ont pas appris autrement et n'ont jamais reçu de leçons directes. Sans doute l'enseignement écrit ne saurait être comparable à celui d'un maître de l'art sachant réellement professer (merle blanc, qui ne court pas précisément les rues parisiennes) joignant l'exemple au précepte, attirant l'attention sur le principal sans négliger les détails, fournissant l'explication et la raison d'être de chaque position ou de chaque mouvement, rectifiant les moindres erreurs, répondant aux questions ; mais il a l'avantage précieux de demeurer au lieu de s'envoler et d'être d'un prix de revient beaucoup plus modéré.

Pour tirer d'un livre de prestidigitation tout le profit possible, il est nécessaire de le lire posément et à petites doses et, sauf pour les personnes douées d'un pouvoir visuel représentatif des images évoquées rare, il est indispensable de prendre en

même temps en main l'objet dont il est parlé et d'exécuter au fur et à mesure les différents mouvements et les déplacements décrits. C'est à ce sujet que nous avons été vivement préoccupé par la question des figures. Personnellement, nous sommes de l'avis de Ponsin et nous pensons que la photographie exacte du mouvement complet étant pratiquement irréalisable en cette matière, il vaudrait mieux s'en abstenir. Il est, en effet, peu aisé de représenter par une ou plusieurs images fixes des passes qui ne s'accomplissent le plus souvent qu'avec un déplacement simultané des doigts, des mains et du corps. Comme, en outre, le spectateur ne voit rien en réalité, au moment de l'exécution, la vue photographique directe ne révèle rien non plus et la vue arrière n'est pas souvent possible. On est donc obligé de donner des figures prises sous des angles inexacts qui n'ont d'autre utilité que d'indiquer la position des doigts soit au début soit à un moment quelconque de l'exécution arbitrairement choisi; de plus, la nécessité de garder assez longtemps l'immobilité pendant ces positions pour permettre la mise au point de l'appareil et la prise de la photographie, et l'attente de l'énervant « ne bougeons plus » aboutissent forcément à crisper les doigts et à donner aux mains un aspect de raideur anormal qu'elles n'ont jamais dans l'exécution réelle. Un autre inconvénient plus grave que nous avons signalé à propos des livres anglais où nous l'avons assez souvent rencontré, c'est d'inciter l'auteur à se décharger sur l'image du soin d'expliquer minutieusement les passes. Enfin, les lecteurs eux-mêmes ont une tendance fâcheuse, au lieu de lire attentivement et de s'assimiler complètement le texte, de courir immédiatement aux figures pour se représenter plus vite et sans peine mais d'une façon moins précise, ce qui a été décrit.

Néanmoins, devant des demandes instantes et bien intentionnées, nous avons cédé à la contagion de l'exemple. Pour ne pas être tenté de nous reposer sur les illustrations, pour remplir notre rôle, nous avons composé toutes les descriptions comme si elles ne devaient jamais comporter la moindre figure. Nous n'avons pas multiplié le nombre de ces dernières; aussi devons-nous avertir charitablement nos lecteurs que la simple vue des

dites illustrations est absolument insuffisante pour donner une idée même approximative du contenu du présent livre et qu'en cas de désaccord avec le texte c'est ce dernier qui doit prévaloir.

Plan. — Après des observations générales communes, nous traiterons successivement en quatre parties d'inégale importance des quatre sujets qui nous ont paru fondamentaux ou les plus intéressants en matière de prestidigitation, d'adresse pure : les cartes à jouer, les pièces de monnaie, les billes de billard, les dés à coudre.

Observations Générales, communes aux quatre parties

Tout livre de prestidigitation ou de physique amusante un peu complet débute ordinairement par des considérations générales sur la présentation et l'exécution des tours, le boniment et les divers accessoires. Nous ne saurions échapper à cette loi commune, mais nous nous efforcerons d'être bref.

La Présentation et l'Exécution. — Decremps, dans le Testament de Jérome Sharp, a édicté les Immortels Principes régissant la matière. C'était de circonstance, puisqu'il écrivait à la veille de 1789. Ces règles fort sages ont presque toujours depuis lors été fidèlement reproduites par les compilateurs postérieurs. Elles sont donc aujourd'hui d'une fraîcheur relative. Les trois premières sont les plus connues : 1° « N'avertissez jamais du tour que vous allez faire... »; 2° Ayez autant que possible plusieurs manières de faire le même tour...; 3° Ne faites jamais deux fois le même tour à la prière d'un des spectateurs... Parmi les autres règles, la cinquième recommande de varier les tours, d'alterner ceux d'adresse avec ceux de combinaison, de physique, etc. ; la sixième de feindre l'emploi d'un moyen différent de celui dont on se sert; la neuvième de terminer une séance par un tour « impénétrable à la perspicacité des plus grands connaisseurs »; la douzième de profiter adroitement de tous les hasards favorables qui souvent se présentent.

Ponsin a donné, lui aussi, un certain nombre de conseils qui se rencontrent souvent avec les précédents. Il dit notamment : de classer les tours dans un ordre rationnel, pour que loin de se nuire, ils se fassent valoir et de terminer chaque section d'une

séance par un tour brillant; de ne présenter que des tours inexplicables, des miracles (conseil plus facile à donner qu'à suivre); de ne pas négliger les feintes; de ne faire que des mouvements vrais et naturels dans l'escamotage comme dans les feintes; de profiter des circonstances aidant à mettre les tours en valeur. Il recommande encore de ne jamais faire un tour « sans l'avoir préalablement beaucoup travaillé »; d'être « sobre en paroles »; de « rejeter le frauduleux moyen de l'assistance d'un compère. »

Robert Houdin a repris pour son compte à peu près les mêmes règles que ses devanciers. Comme Ponsin il estime que les expériences doivent être disposées dans un certain ordre et aller de plus fort en plus fort comme chez Nicolet; que les gestes doivent être simples et naturels; qu'il faut éviter de se servir de compères parmi les spectateurs. Comme Decremps il recommande : de n'annoncer jamais la nature du prestige que l'on se propose de faire, règle souvent mal interprétée et pour cette raison parfois attaquée à tort; de tâcher de faire attribuer l'exécution d'un tour à tout autre principe qu'à celui qui le produit.

Robert Houdin a complété ces premières indications. Il déclare qu'un spectacle de magie ne saurait dépasser deux heures sans fatiguer les spectateurs (ce temps nous paraît encore trop long). Il conseille d'avoir une gaieté de bon aloi, tout en restant dans les limites d'une grande réserve et d'une grande tenue; de débiter les fables que l'on raconte comme si l'on y croyait soi-même. Il réprouve fort justement l'usage de beaucoup de prestidigitateurs de divulguer dans leurs séances certains principes d'escamotage et d'ajouter qu'ils n'emploient pas ces moyens-là; qu'ils ne font pas sauter la coupe ou filer la carte, alors que quelques instants après, ils emploient ces artifices. Il fait observer, avec non moins de raison, qu'un prestidigitateur doit avant tout parler correctement sa langue. Enfin, il ajoute que le vêtement de l'homme du monde est le seul qui convienne à un prestidigitateur de bonne compagnie.

Plus récemment, des études spéciales sur la psychologie de la prestidigitation ont paru, ont été reproduites ou citées dans l'*Illusionniste*. MM. Maskelyne et Devant ont consacré à cette

matière la plus grande partie d'un gros volume publié en 1912 « Our Magic ». Bornons-nous à quelques avis d'une philosophie moins abstraite, s'appliquant plus spécialement à la branche de l'art que nous allons traiter :

1° Ne jamais présenter de tours d'adresse sans posséder à fond la maîtrise des principes sur lesquels ils reposent.

On ne saurait jouer convenablement du piano, par exemple, sans être par avance rompu aux gammes et aux autres exercices préparatoires. Il en est de même en prestidigitation. Trop de personnes : professionnels pressés de toucher des cachets ou amateurs impatients d'étonner leurs amis et connaissances donnent des séances sans s'être donné le mal nécessaire pour apprendre et connaître suffisamment les éléments de l'art. De là trop de maladresses et de débinages inconscients qui rabaissent la Prestidigitation dans l'esprit du public.

2° Ne pas se borner à savoir reproduire correctement les diverses passes isolément dans le silence du cabinet. Etre capable de les exécuter d'une manière pour ainsi dire machinale, automatique, tout en parlant de tout autre chose, sans avoir jamais besoin de regarder ses mains ni de fermer nerveusement les yeux au moment précis où elles interviennent.

3° Etre à même de détourner, par le regard, le geste ou la parole, l'attention des spectateurs et savoir en profiter pour accomplir, au moment opportun, l'action qui doit passer inaperçue.

4° Acquérir l'indépendance absolue des mains pour pouvoir accomplir d'une main l'action simulée ou tout au moins indifférente en la surveillant des yeux et pour ainsi dire de tout le corps, tout en exécutant de l'autre main l'opération principale et indispensable qui doit rester cachée.

5° S'efforcer de ne faire que des mouvements gracieux, arrondis, moelleux et fondus dont le naturel servira d'autant mieux à dissimuler l'exécution des divers tours de main.

La vitesse exagérée des gestes attire forcément l'attention des spectateurs et, en plus de son défaut d'esthétique, ne saurait

jamais procurer l'invisibilité recherchée. Il faut, en conséquence, éviter soigneusement les mouvements de détente brusque comme un ressort. Le « festina lente » est une règle fondamentale en prestidigitation. Il n'y a d'exception que pour certaines apparitions ou disparitions instantanées d'objets et pour les mouvements exécutés hors la vue du public.

6° Se pénétrer de cette maxime déjà plusieurs fois exprimée : Que le succès ne dépend pas seulement des expériences que l'on présente, mais encore et surtout de la façon dont on les présente. Qu'il faut toujours et avant tout viser à en tirer le maximum d'effet.

7° Avant de descendre dans l'arène ,voir opérer souvent les artistes accomplis et même les autres pour se rendre compte de ce qu'il convient de faire et d'éviter.

8° Prendre les avis et suivre les conseils autorisés des personnes éclairées et compétentes.

Le Boniment. — On entend par boniment le discours qui encadre le tour. Il aide à l'exposer et à le faire valoir. Comme le dit Robert Houdin : « Il faut être sobre de paroles, parler doucement, distinctement et surtout éviter la monotonie d'un récit. » Le boniment doit faire corps avec le tour, il en accompagne les péripéties, en souligne les effets, aide à en franchir les obstacles et à parer aux difficultés imprévues, la parole étant le meilleur moyen mis à notre disposition pour induire notre prochain en erreur et pour détourner l'attention. L'artiste expert sait saisir au passage les occasions de faire des remarques amusantes ; il donne libre cours à son esprit d'à-propos. Il fait ainsi du boniment, ce qu'il doit être, quelque chose de vivant et d'éminemment personnel.

Dans ces conditions, le boniment est très utile et il augmente le charme de l'expérience. Souvent, hélas ! au lieu de cela on entend des discours préliminaires fastidieux, ayant, avec le tour lui-même, des rapports tellement lointains qu'ils sont interchangeables, des lieux communs à prétentions scientifiques, des con-

sidérations sur la vertu des nombres, de soi-disant jeux de mots et des calembours ineptes et d'ailleurs toujours les mêmes, déjà indiqués et réprouvés par Decremps. Parfois, on voit attribuer à des poètes grecs la langue latine, confondre les propriétés des liquides et des fluides... Et si, du moins, ces « éloquentes dissertations » étaient dites avec art, mais elles sont le plus souvent écorchées, mal débitées, ornées de fautes de français grossières, enjolivées d'expressions faubouriennes et prononcées avec le plus pur accent des boulevards extérieurs. Tout cela dans l'unique but de gagner du temps ! Sans doute, certaines personnes peu raffinées « rigolent », comme dit l'autre, mais au Cirque, un clown les amuserait encore davantage. D'autres personnes rient aussi, mais aux dépens de l'opérateur. Il en est qui, venues pour voir exécuter des tours et non pour entendre des calembredaines, murmurent et, après quelques essais de ce genre, se désintéressent définitivement des spectacles de magie.

C'est ainsi que l'on arrive à apprécier les spectacles de pure manipulation ou même ne comportant que des grands trucs, exécutés sans parler.

Beaucoup de personnes attribuent du reste au boniment une trop grande importance. Nous avons souvent entendu dire qu'un spectacle simplement mimé était par cela seul dépourvu de tout caractère artistique. C'est une exagération et une erreur manifeste. La séance de l'infortunée Zirka, le numéro de Chung Ling Soo pour ne donner que deux exemples très différents sont bien supérieurs à quantité d'autres spectacles magiques malgré le flux de paroles qui escorte ces derniers. Un artiste un peu mime peut, sans l'aide du verbe, indiquer et souligner suffisamment les effets, pour mériter et obtenir un légitime succès.

C'est en partant de cette idée erronée de la prédominance du boniment, que bien des prestidigitateurs arrivent peu à peu à remplacer les tours par des discours, le principal par l'accessoire, le plat de résistance par l'assaisonnement et à confier à la langue le rôle important, alors qu'il appartient aux doigts.

Les Accessoires. — Ce sont le vêtement, la table, la baguette.

Le Vêtement. — L'habit de soirée est devenu, grâce à Robert Houdin, le vêtement habituel du prestidigitateur. Ce vêtement est le plus souvent, indépendamment des poches ordinaires, muni de poches spéciales destinées à faciliter la prise et le dépôt d'objets divers à l'insu du public. Les deux seules qui soient vraiement utiles pour les expériences d'adresse pure sont les « profondes » placées dans les basques de l'habit. Au temps de Robert Houdin ces poches étaient profondes, d'où leur nom, et ne servaient à l'opérateur que pour se débarrasser secrètement des objets. Actuellement elles servent également à la prise. Elles doivent donc être disposées de telle manière qu'en laissant tomber naturellement la main le long du corps on puisse y prendre ou y abandonner sans effort une bille de billard ou une pièce de monnaie par exemple. A cet effet, elles doivent être plus larges que profondes et être un peu obliques : plus hautes du côté intérieur que du côté extérieur de l'habit.

Lorsque l'on n'utilise les profondes que pour se débarrasser des objets, il est bon pour la prise, d'employer les pochettes ou poches de dimensions égales et disposées à la même hauteur et de biais derrière chaque côté du pantalon, comme le faisait Robert Houdin.

Il faut savoir se passer de toute autre poche spéciale. Il vaut même mieux, autant que possible apprendre à opérer sans le secours des profondes ou des pochettes, à l'aide simplement du dessous du gilet et des poches ordinaires. On sera ainsi à même de donner une séance impromptu sans être nécessairement revêtu de l'habit de soirée. L'Homme Masqué opère toujours dans ces conditions et c'est un exemple encourageant qu'il faut s'efforcer de suivre.

Signalons toutefois, que pour les apparitions d'un grand nombre de billes de billard, il peut être utile de se munir d'un réservoir spécial comme celui décrit par M. Ottokar Fischer dans l'*Illusionniste*, t. III, p. 146. Il s'agit d'un petit sac de tissu noir allongé, ressemblant à un large fourreau de parapluie, pouvant renfermer six à huit billes de billard, dont l'embouchure inférieure est maintenue serrée par du fil de caoutchouc. Ce sac est fixé au dedans de l'habit par deux crochets dans une

position verticale et on obtient une bille en pressant au-dessus à travers l'épaisseur de l'habit, la pression lui fait franchir la partie resserrée par le caoutchouc et on la recueille à la sortie avec les autres doigts recourbés par dessous. Les autres billes descendent et la suivante prend sa place et est arrêtée par le caoutchouc resserré après le passage de la première. Certains artistes, pour assurer la rigidité du sac, le garnissent d'une bande de celluloïd du côté de l'habit.

Un trop grand nombre d'opérateurs ont l'habitude de retourner les manches de l'habit et de retrousser la chemise jusqu'au-dessus du coude. Bien que cette manœuvre ait pour but de démontrer d'une manière irréfragable que les manches ne dissimulent rien, elle nous paraît blâmable; l'exhibition de bras masculins, trop souvent du reste inharmonieux, étiques et velus, ayant toujours quelque chose de choquant. Il arrive parfois, en outre, qu'il y ait là une erreur d'interprétation complète, comme lorsque l'on exécute, dans de pareilles conditions, le tour de cartes à la manche, par exemple.

La Table. — Il n'est besoin pour les expériences de pure adresse d'aucune table mécanisée, une table ordinaire ou un simple guéridon recouverts d'un tapis et garnis, s'il y a lieu, de quelques objets usuels, livres, foulards, derrière lesquels on peut dissimuler des cartes, des pièces de monnaie ou des billes de billard, suffisent amplement. A la rigueur, ces meubles peuvent comporter une servante, c'est-à-dire une tablette plus basse, dissimulée à l'arrière, capitonnée ou recouverte d'un tapis ou d'une serviette, pour recevoir silencieusement un objet.

La Baguette. — C'est un souvenir de l'ancien talisman. Elle présente encore deux avantages : donner une contenance à l'artiste au moment surtout de son entrée en scène et lui éviter la tentation de se frotter les mains comme s'il les savonnait, geste disgracieux mais fréquent; aider à tenir un objet dissimulé dans la main, sans que celle-ci paraisse gêiée. Malgré cela, beaucoup d'artistes l'ont complètement abandonnée.

La Main. — Decremps, dans le Testament de Jérôme Sharp,

écrit que, pour exécuter les principes pour les tours de cartes, il faut avoir « reçu de la nature une main large et des doigts longs ». Ponsin, à propos du saut de coupe d'une main ordinaire, déclare que si l'on avait les mains aussi longues que celles de Polyphème, on les trouverait toujours trop courtes en commençant l'étude de ce principe. Robert Houdin, qui consacre à la main tout un article, nous apprend que ses mains étaient courtes et manquaient « d'élégance et de délicatesse dans les formes »; mais il s'en félicite, l'adresse des doigts étant en raison inverse de leur longueur. Cette opinion, malgré l'autorité de son auteur, est dénuée de tout fondement. Pour ne citer que quelques exemples : les mains de M. Nelson Downs, manipulateur de pièces d'une adresse considérable, loin d'être carrées, sont élégantes et terminées par des doigts allongés; MM. Clément de Lion et Harry Balzar, excellents manipulateurs de billes de billard et de cartes, ont, tous les deux, des mains longues. La longueur des doigts et la souplesse de la main paraissent au contraire presque indispensables pour les manipulations d'adresse les plus difficiles.

En réalité, la forme de la main est tout à fait secondaire; ce qu'il faut avant tout, c'est une certaine adresse naturelle développée ensuite par l'exercice. Il serait très curieux d'avoir les moulages des mains des prestidigitateurs connus et dans ce musée d'un nouveau genre on rencontrerait les modèles les plus divers. Le virtuose Moreau avait la main petite et grasse. L'Hom-Masqué, le plus remarquable artiste pour tours de cartes sur table qu'il nous ait été donné de voir, est possesseur de grandes et fortes mains aux longs doigts boudinés. Les mains de son élève Zirka, l'étonnante reine des cigarettes, étaient toutes petites avec des doigts effilés.

On a préconisé un certain nombre d'exercices, destinés à procurer à la main l'indépendance des doigts, la souplesse et l'agilité désirables. On obtient directement ces résultats, d'une manière plus intéressante et plus profitable, en essayant de réaliser les exercices de pure dextérité et les manipulations d'adresse qui s'exécutent avec les cartes à jouer, les pièces de monnaie, les billes de billard et les dés à coudre. Il est nécessaire d'avoir les

deux mains à peu près aussi adroites l'une que l'autre, le rôle de la main gauche étant presque aussi important que celui de la main droite en prestidigitation. On s'aperçoit du reste bien vite que, si la main gauche est en général un peu plus faible, elle est au moins aussi souple que l'autre et qu'avec le même temps on réussit aussi facilement avec cette main les passes réputées les plus difficiles.

PREMIÈRE PARTIE

LES CARTES

GÉNÉRALITÉS. — « En l'an 1379 fut introduit à Viterbe le jeu de cartes qui vint du pays des Sarrazins et s'appelle chez eux naïbs » dit une chronique de Giovanni de Juzzo de Cavelluzo. D'après la légende, au contraire, les cartes à jouer auraient été inventées pour distraire la mélancolie de Charles VI, roi de France.

Quoiqu'il en soit, leur usage se répandit en peu d'années et leur vogue depuis n'a jamais subi d'éclipse. Aucun objet n'a été plus utilisé en prestidigitation. Elles permettent en effet des tours de combinaison sans limites, elles se prêtent par leurs dimensions et leur nature à toute sorte de manipulations, elles peuvent-être utilisées aussi bien sur table qu'au salon et que sur les scènes des théâtres de magie et des music-halls.

Les cartes à jouer diffèrent comme figures, et comme dimensions, suivant les divers pays. Les cartes françaises sont les moins larges et les moins longues, elles sont, par suite, celles qui conviennent le mieux pour l'exécution de tous les tours d'adresse. Les cartes américaines sont, au contraire, les plus larges et elles sont également sensiblement plus longues que les nôtres, ce qui est un sérieux inconvénient et rend même impossible, pour des mains de dimensions simplement moyennes,

l'exécution de certaines passes. Par contre, elles sont plus favorables pour la pratique de quelques-unes des manipulations de pure dextérité et peut-être aussi pour le double empalmage.

Au cours de nos explications, nous signalerons les rares cas où il est préférable de s'en servir, quand on a le choix, mais leur usage n'est jamais indispensable.

PLAN. — Nous passerons en revue les principes fondamentaux dont l'acquisition est nécessaire ou utile pour la réalisation des tours de cartes reposant principalement sur l'adresse, en insistant plus particulièrement sur les nouveautés, modifications et perfectionnements introduits depuis Robert Houdin, nous décrirons également ce que ce dernier appelait les principes brillants, c'est-à-dire les manipulations de pure dextérité manuelle.

Nous consacrerons un chapitre spécial au double empalmage et aux manipulations qui en découlent. Enfin, nous donnerons l'indication d'un certain nombre de tours de cartes parmi les plus remarquables créés, ou tout au moins présentés, sous un aspect nouveau, au cours de ces dernières années.

CHAPITRE I

Les Principes

Manière de tenir le jeu dans la main

Le jeu doit être tenu dans la main gauche, reposant à plat dans la paume de la main, le pouce allongé le long de la tranche du grand côté de gauche, la dernière phalange pouvant se recourber sur le coin droit et le petit côté d'en haut, le pli de la troisième articulation des doigts index, médius et annulaire recourbés, appuyée contre le grand côté droit, l'auriculaire placé par-dessous et retenant le petit côté d'en bas. Dans cette position, le jeu est maintenu de tous côtés et conservé dans un ordre parfait, les doigts empêchant qu'une ou plusieurs cartes, puissent dépasser le paquet d'un côté quelconque. Le pouce peut être ensuite placé en travers du dessus du jeu, par exemple pour donner les cartes. Il faut avoir soin de prendre cette position de la main gauche pour ramener les cartes en ordre après l'exécution d'une passe quelconque et le plus souvent on peut et on doit se passer du concours de la main droite.

SECTION I. — Les faux mélanges.

Avant de passer à la présentation d'un tour quelconque, il faut toujours avoir soin de battre les cartes pour donner au

public l'impression que le jeu n'est nullement préparé. Or, on peut avoir besoin soit de conserver une ou plusieurs cartes sur le dessus du jeu, soit de garder le jeu entier dans le même ordre. Dans le premier cas, on pourra battre réellement toutes les cartes à l'exception seulement de la séquence ou de l'unique carte placée sur le jeu, ce qui se comprend tout seul. Nous ne pensons donc pas qu'il soit utile de décrire à nouveau quelques-uns des faux mélanges partiels plus ou moins ingénieux. Dans le second cas, au contraire, il est indispensable de connaître un ou plusieurs des faux mélanges complets, pratiques, et dont se servent actuellement les meilleurs artistes.

I. — Faux mélange complet au double éventail. — Tenir le jeu verticalement devant soi, figures vers le public, prendre environ la moitié du jeu sur le dessus dans la main droite, l'autre moitié demeurant dans la main gauche. Maintenir chaque paquet entre le pouce placé sur le dessus et les trois derniers doigts de chaque main placés sur le dessous et vers le bas, l'index restant libre. Rapprocher les deux mains, et avec l'index de chaque main pousser l'une vers l'autre la dernière carte (première carte à compter du dessous) de chaque paquet, de façon à ce que, pour les spectateurs, elles se trouvent appliquées l'une contre l'autre dans toute leur longueur (légèrement de biais) prêtes, en glissant en sens inverse, à passer immédiatement l'une sur l'autre. En réalité, la carte du dessous du paquet de droite, qui est placée sur celle du paquet de gauche, est tenue écartée de celle-ci par en bas, de telle façon que l'extrémité inférieure du côté droit de toutes les cartes du paquet de gauche tenues diagonalement soit engagée entre ces deux cartes. Il suffit, maintenant, de pousser simultanément, avec l'index de chaque main les autres cartes de chaque paquet l'une sur l'autre; pour les spectateurs, les deux éventails paraîtront se pénétrer et les cartes se mélanger entièrement alors qu'en réalité les cartes seront, dans chaque paquet, poussées dans leur ordre primitif et que, de plus, le paquet inférieur ne changera pas de position étant inséré, en ordre, entre les deux cartes se trouvant respectivement la dernière de chaque paquet.

Ce mélange doit être employé sur scène ou au salon plutôt que sur table où il pourrait paraître insolite. Il suffit de l'essayer devant une glace, pour se rendre compte qu'il produit une illusion parfaite.

II. — FAUX MÉLANGE PAR DÉPOT SIMULÉ DE CARTES DESSUS ET DÉPOT RÉEL DE CARTES DESSOUS. — Tenir le paquet verticalement dans la main gauche par le grand côté de gauche, dont la tranche repose sur la paume, dos des cartes et du pouce vers le public et des autres doigts vers le corps.

Prendre de la main droite, entre le pouce sur le petit côté d'en bas à gauche et les autres doigts sur le petit côté d'en haut à droite presque la totalité des cartes, en laissant seulement les cinq ou six premières du dessus dans la main gauche. Passer alternativement le paquet inférieur avec la main droite par-dessus et par-dessous les cartes conservées dans la main gauche, mais se contenter de glisser les cartes sans jamais en abandonner sur le dessus, laisser tomber, au contraire, chaque fois une partie des cartes et toujours à partir du dessus du paquet inférieur, et sans en déranger l'ordre, par conséquent, sur le dessous du paquet supérieur.

Ce faux mélange peut être utilisé en toutes circonstances.

III. — FAUX MÉLANGE COMPLET PAR DÉPOT RÉEL DESSUS ET DESSOUS. — Ce faux mélange, bien qu'il ait été décrit par Rotterberg, dans « New Era card tricks », et préconisé par M. Thurston, dans ses « Card tricks », n'est pas d'origine américaine et était utilisé en France bien avant l'apparition des ouvrages susénoncés. M. Thurston et le professeur Hoffmann en ont attribué l'invention au professeur Charlier. L'*Ilusionniste*, volume I, page 157, en a donné également l'explication.

Pour l'exécuter : Tenir le jeu dans la main gauche de la manière habituelle pour donner des cartes et faire passer avec le pouce un certain nombre de cartes à la fois dans la main droite. Faire glisser ensuite : 1° sur ce paquet, à l'aide de l'index de la main gauche, quelques cartes prises sous le jeu, puis 2° sous ce paquet à l'aide du pouce gauche quelques cartes prises sur le jeu, sans en changer l'ordre dans aucun cas et conti-

nuer ainsi à faire passer toutes les cartes successivement dans la main droite en mettant dessous ce qui était sur le jeu et dessus ce qui était dessous. Si le tout est fait naturellement et sans vitesse exagérée, l'illusion sera parfaite.

A la suite de ce faux mélange, l'ordre des choses n'est pas changé, le jeu se trouve dans le même état que s'il avait été simplement coupé, ce qui n'a pas d'inconvénient quand on se sert d'un jeu rangé en chapelet.

IV. — Faux mélange complet a la queue d'aronde. — Poser le jeu à plat sur la table, dans le sens de la largeur, figures contre le tapis. Porter dessus les deux mains, en placer: les doigts joints en avant, les extrémités contre le tapis les index se touchant ou même chevauchant l'un sur l'autre au milieu du grand côté le plus rapproché des spectateurs, les pouces en arrière se joignant au milieu du grand côté opposé. Saisir dans cette position la moitié supérieure du jeu entre le pouce et les doigts de la main gauche et la moitié inférieure entre le pouce et les doigts de la main droite, de telle façon que les cartes ne soient pas serrées. Glisser en les éloignant les deux parties l'une sur l'autre jusqu'à ce que les tranches des petits côtés se dépassent puis les ramener en sens inverse en encastrant les cartes (le bas du jeu reposant sur la table) jusqu'à ce que celles du paquet de droite ne dépassent plus que d'un centimètre au maximum sur la droite et celles du paquet de gauche de pareille distance du côté opposé. A ce moment les index se trouvent en contact et les cartes sont entièrement soustraites à la vue des spectateurs par les doigts réunis. Ecarter les pouces l'un de l'autre sans bouger les autres doigts et les porter le long de la grande tranche jusqu'à l'extrémité où leur paquet respectif dépasse l'autre, puis en prenant les index pour point d'appui faire pivoter par leur action légèrement les deux paquets en les éloignant circulairement du corps. Le résultat de cette manœuvre sera de placer les cartes de chaque paquet un peu en biais par rapport à celles de l'autre paquet, les index se trouvant placés dans la dépression du sommet de l'angle ainsi formé, les coins avant et extrême de chaque paquet venant en même temps buter

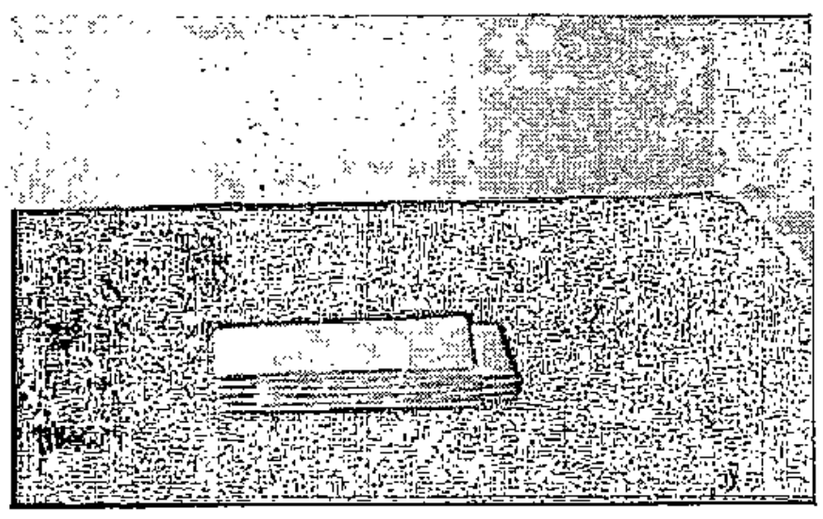


FIG. 1

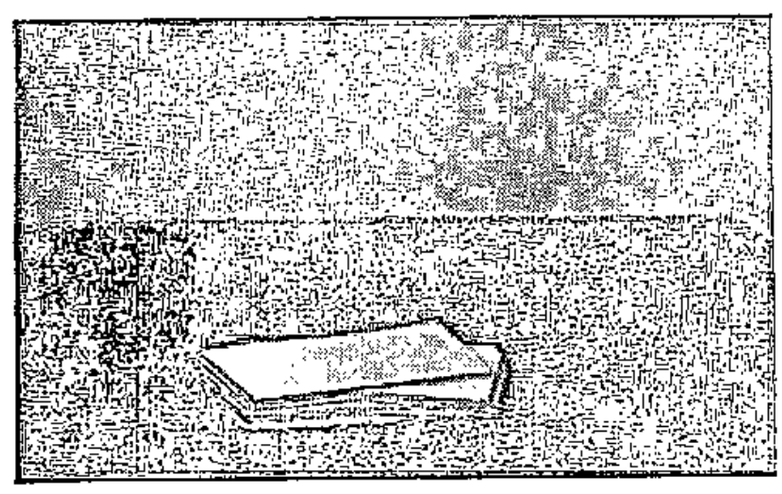


FIG. 2

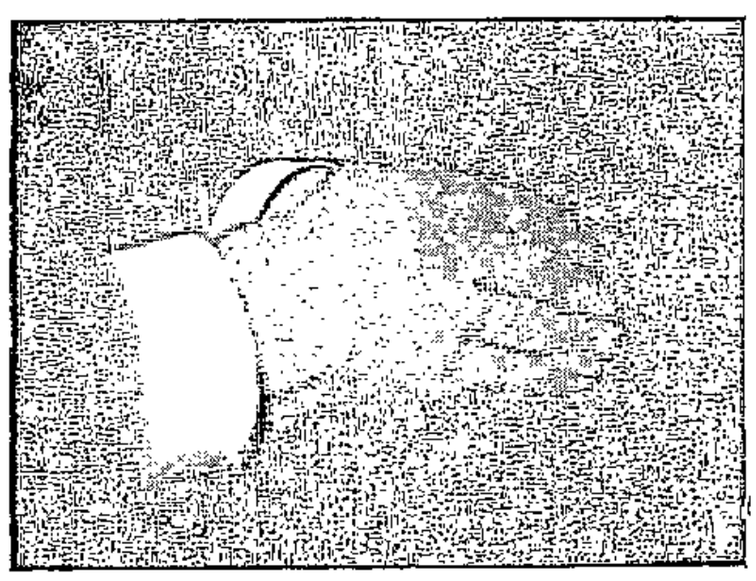


FIG. 3

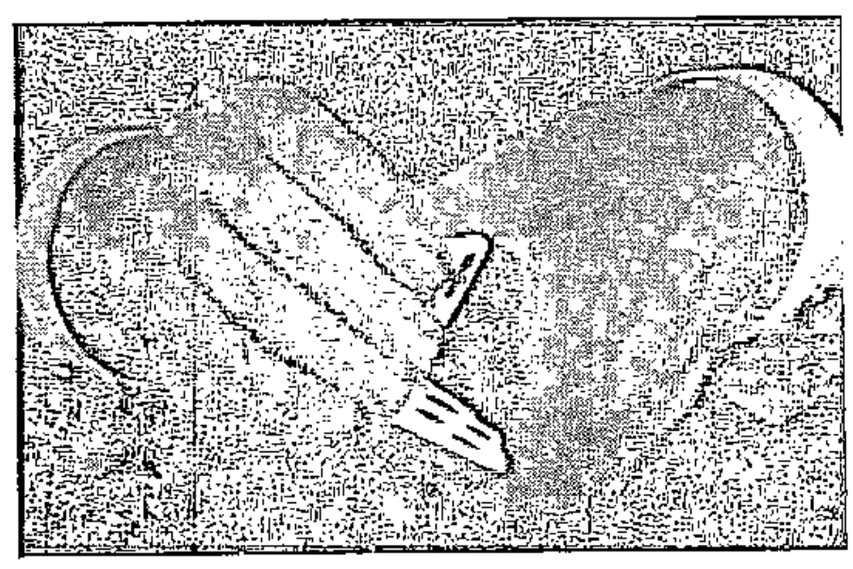


FIG. 4

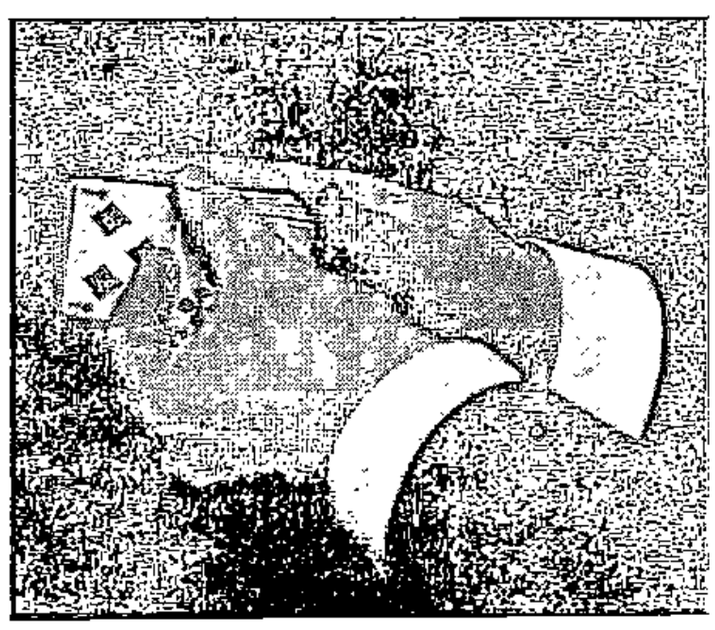


FIG. 5

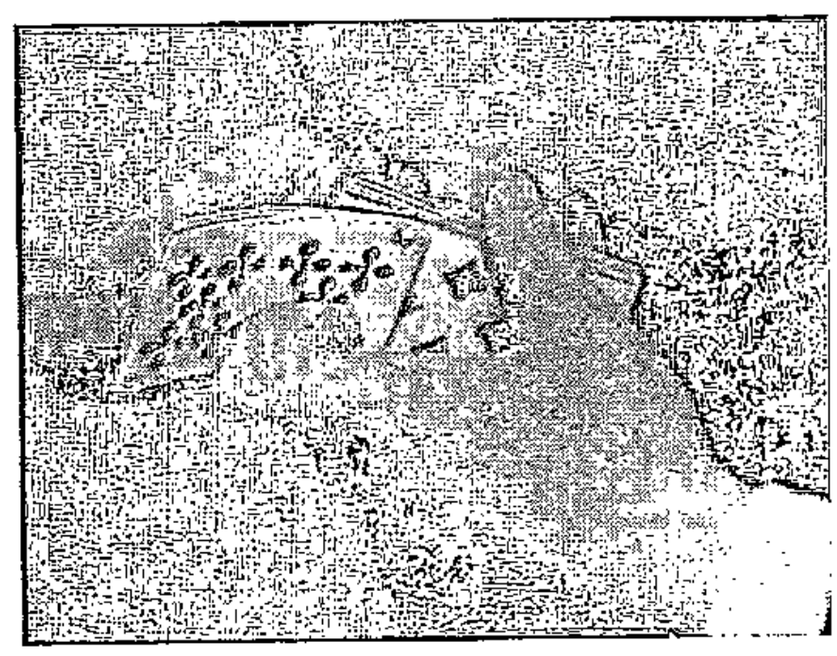


FIG. 6

Faux mélanges et Sauts de coupe

1. — La Queue d'aronde; les paquets encastrés droit.
2. — La même (suite); les paquets de biais après l'action circulaire des pouces.
3. — Le saut de coupe des deux mains classique : ce que voient les spectateurs pendant l'exécution.
4. — Le même; vue de côté montrant la position des doigts et des mains.
5. — Le Tiroir (vue arrière).
6. — La Bascule arrière (vue arrière).

contre l'annulaire ou l'auriculaire de la main correspondante, suivant ses dimensions. Ramener alors les pouces dans la dépression du sommet de l'angle formé de l'autre côté du jeu et presser les doigts auriculaires ou annulaires contre les coins des cartes pour faire passer les paquets à travers l'un de l'autre. Dès que le mouvement est assez accentué pour le permettre, prendre possession des cartes jusqu'alors maintenues par la main gauche entre le pouce et les derniers doigts de la main droite et de celles constituant primitivement le paquet inférieur, tenu dans la main droite, entre le pouce et les derniers doigts de la main gauche. Glisser les mains en les écartant respectivement à droite et à gauche en redressant les cartes jusqu'à ce que les tranches des petits côtés se dépassent pour les dégager entièrement, puis ramener les deux paquets reconstitués l'un sur l'autre dans leur ordre primitif, c'est-à-dire celui qui est maintenant dans la main droite au-dessus de l'autre. Recommencer plusieurs fois de suite d'un mouvement souple et continu sans regarder les cartes.

On doit encastrer les cartes bien droit et non en les plaçant de biais et avec l'habitude; il suffit que les cartes des paquets se dépassent de quelques millimètres seulement de chaque côté, pour permettre l'action des pouces. Il est nécessaire, au moment où l'on fait pivoter les cartes et où on les reprend, de bien enfoncer les extrémités des pouces et des doigts dans le tapis pour les bien saisir toutes.

L'avantage qu'il y a à enfoncer le plus loin possible les deux paquets l'un dans l'autre est de permettre d'écarter momentanément les mains à ce moment, car il semblera à tous que les cartes sont dès lors complètement mélangées.

Ce faux mélange est excellent et très efficace, aussi est-il fort apprécié des grecs qui le pratiquent à la perfection. Il suppose une table recouverte d'un tapis, au cas où il serait impossible d'obtenir cette condition, on pourrait l'utiliser quand même en tenant les cartes à quelques centimètres au-dessus de la table.

Ce mélange est décrit tout différemment dans l'ouvrage de

Robert Houdin « Les tricheries des grecs dévoilées » car le procédé s'est sensiblement perfectionné depuis cette époque.

Il existe bien d'autres faux mélanges complets; tel celui qui consiste à séparer le jeu en petits paquets qu'on reprend soi-disant au hasard en se servant des deux mains, alors qu'on les dispose en réalité exactement dans le même ordre, déjà décrit par Decremps; tel encore celui où l'on étale horizontalement les cartes dans une main en éventail les figures en bas et où on remarque rapidement par les écarts accidentels plus accentués entre certaines cartes diverses sections, trois en général; on intercale alors la troisième partie entre la première et la seconde puis saisissant la seconde devenue momentanément la troisième on l'introduit à nouveau entre les deux autres en faisant chaque fois passer les cartes une à une en les glissant. Une étude détaillée de ces procédés nous entraînerait inutilement beaucoup trop loin.

Le mélange classificateur. — Robert Houdin explique encore un mélange consistant à classer les cartes dans un ordre nécessaire à une expérience. Dans ce système les cartes utiles sont amenées en ordre inverse sous le jeu. On saisit un premier paquet sur le jeu dans la main droite et on fait passer au-dessus suivant les besoins de la cause, tantôt des cartes indifférentes prises sur le dessus du paquet conservé dans la main gauche, tantôt les cartes utiles prises à partir du dessous de ce même paquet.

En réalité il n'y a pas un mélange classificateur type mais des mélanges classificateurs particuliers s'appliquant à telle ou telle expérience seulement et par conséquent différents les uns des autres et ne rentrant pas dans les principes généraux. Une fois le classement terminé, on emploie ensuite un des faux mélanges pour bien persuader aux spectateurs que l'ordre des cartes n'a nullement été préparé.

SECTION II. — Les Sauts de Coupe

Le saut de coupe est considéré par la plupart comme la base fondamentale de la prestidigitation en matière de cartes

à jouer. Initiés ou profanes, tout le monde le connaît... de nom. La tendance actuelle des prestidigitateurs est d'en restreindre de plus en plus l'usage et cela est bien préférable en effet de la part de ceux qui ne sont pas capables de l'exécuter à la perfection.

Le saut de coupe est loin d'être unique, mais les diverses passes englobées sous cette même appellation doivent permettre d'obtenir les trois effets suivants : 1° Annuler la coupe, c'est-à-dire, le jeu une fois coupé par un spectateur, rétablir les cartes dans leur ordre antérieur; 2° faire passer sur le jeu ou sous le jeu une carte tirée par une personne et replacée par elle au milieu du jeu ; 3° faire passer au milieu du jeu une carte placée primitivement sur le jeu ou sous le jeu. Nous étudierons successivement les sauts de coupe des deux mains en largeur et en longueur et les sauts de coupe d'une seule main.

§ 1. — *Les Sauts de coupe des deux mains dans le sens de la largeur du jeu.*

I. — Le Saut de Coupe des deux mains (classique). — Tenir le jeu dans la main gauche, le pouce sur la tranche et en travers du dessus du grand côté gauche du jeu, le petit doigt inséré dans le bas du grand côté droit, séparant en deux paquets les cartes, les trois autres doigts recourbés sur le grand côté droit du paquet supérieur qui se trouve ainsi pincé entre les quatre doigts de la main gauche. Couvrir avec la main droite le paquet supérieur mais ne saisir avec cette main que le paquet inférieur, en long, entre le pouce près du coin gauche du petit côté inférieur et les quatre autres doigts joints sur le petit côté supérieur et ne maintenir le paquet qu'à l'aide du pouce et de l'index. L'auriculaire et les trois autres doigts de la main gauche tirent alors le paquet supérieur en bas et vers la gauche, de manière à le faire passer perpendiculairement sous le paquet inférieur. Au moment où le paquet supérieur est ainsi passé entièrement sous la tranche de l'autre paquet toujours maintenu

immobile par la main droite (1), le faire glisser et remonter le long dudit paquet à l'aide des mêmes doigts de la main gauche, et dès que les deux tranches des deux parties du jeu arrivent au même niveau, assuré par le pouce gauche, dégager les doigts d'entre les deux paquets et les reporter recourbés sur la tranche du grand côté droit du jeu reconstitué. Pendant ce temps, la main droite n'a pas bougé et a servi simplement à masquer les mouvements de la main gauche et le déplacement des cartes. Il faut avoir bien soin de faire participer l'index gauche à l'action des autres doigts de cette main et d'éviter qu'il ne s'allonge, comme cela ne se voit que trop souvent. Une grande pratique est nécessaire pour permettre d'exécuter cette passe correctement, c'est-à-dire rapidement et sans bruit ; le paquet supérieur paraît dans les premiers essais mal équilibré entre l'auriculaire d'une part, et l'annulaire, le médius et l'index de l'autre, il se produit un accrochage et par conséquent du bruit au moment du passage sous la deuxième partie du jeu. Certains prestidigitateurs, pour rémédier à cette difficulté, se servent de l'annulaire, au lieu du petit doigt, pour séparer les deux paquets; l'inconvénient de ce procédé est de provoquer entre les deux paquets qui, pour le public ne doivent paraître n'en former qu'un seul, un intervalle plus considérable et par suite plus difficile à dissimuler. Nous reconnaissons, toutefois, qu'avec les jeux de cartes américaines ce procédé peut être utile.

Variantes. — Bien entendu, sous cette première forme le saut de coupe comporte de nombreuses variantes : la position du pouce diffère suivant les opérateurs, les uns engagent le jeu fortement dans la fourche formée par la réunion de ce doigt et de l'index, d'autres, par contre, ne posent que l'extrémité du pouce sur la tranche du jeu. Certains, au lieu de placer l'index gauche contre le médius l'en écartent et le posent, le pli de la

---

(1) On peut faciliter le passage du premier paquet en appuyant avec le bas du pouce gauche sur le milieu de la grande tranche gauche du deuxième paquet, ce qui fera se lever légèrement la tranche opposée sans avoir à bouger pour cela la main droite.

deuxième articulation, sur le coin du paquet supérieur ou même en avant du petit côté d'en haut du même paquet.

Le rôle de la main droite change également : nous avons admis qu'elle devait rester immobile, par rapport au jeu de cartes, d'autres personnes estiment qu'elle doit servir à soulever le bas du paquet inférieur pour faciliter le passage du paquet supérieur ; d'autres encore lui font faire tout un mouvement de bascule et par suite déplacent autant le paquet inférieur que le paquet supérieur. On n'est pas plus d'accord en ce qui concerne la position du jeu : les uns le tiennent horizontalement, les autres verticalement en large, au moment de l'exécution de la passe. Certains exécutants préfèrent se placer face au public, d'autes se tiennent le côté droit vers les spectateurs. *Grammatici certant*... mais au fond tout cela n'a pas une grande importance, la rapidité et la perfection de l'exécution pouvant être obtenues et étant seules nécessaires et suffisantes avec n'importe quelle méthode. Tout le monde, par contre, est d'accord pour décider que le saut de coupe ne doit pas être exécuté sans être couvert par un mouvement des bras et même du corps. L'opérateur doit profiter du moment opportun et saisir l'instant précis où l'attention des spectateurs est attirée ailleurs pour agir.

Bon procédé d'exécution. — Une très bonne façon de dissimuler le saut de coupe est la suivante déjà signalée par Ponsin dans son Supplément :

Le jeu étant dans la main gauche, le petit doigt séparant tout à fait dans le bas les deux paquets et les autres doigts appuyant sur le dessus du grand côté droit, pour que le jeu paraisse bien ne former qu'un tout, soulever avec le pouce de la main droite la première carte du dessus pour montrer que la carte tirée ne se trouve pas sur le dessus du jeu, saisir ensuite le jeu en long avec la main droite, le pouce en bas et les quatre doigts en haut dans la position voulue pour effectuer le saut de coupe et renverser cette main à droite sans que les doigts de la main gauche, à l'exception du pouce, abandonnent leur position et faire voir ainsi que la carte du dessous n'est pas non plus la carte choisie. Retourner alors le jeu dans la main gauche, en repor-

tant les deux mains vers la gauche, et sous le couvert de ce mouvement exécuter le saut de coupe qui se trouvera, tout à la fois, facilité et rendu invisible.

Manière d'exécuter le même saut de coupe sans changer la carte de dessous du jeu. — Le plus souvent on n'a pas besoin, après la coupe, de rétablir le jeu entier dans son ordre primitif, il s'agit simplement, soit de faire revenir quelques cartes sur le dessus du jeu, soit d'y ramener la carte tirée par un spectateur et replacée dans le milieu. En pareil cas, il y aurait intérêt à ne pas faire changer la carte du dessous du jeu, pour donner à croire aux spectateurs, un peu initiés, qu'aucun saut de coupe n'est intervenu. Pour obtenir ce résultat, il suffit, au lieu de saisir la totalité du paquet inférieur entre le pouce et les quatre doigts de la main droite, de laisser libre, dans la paume de la main gauche, les dernières cartes du dessous du jeu. Le saut de coupe s'effectue alors, comme il a été dit, amenant les autres cartes du paquet inférieur sur le dessus du jeu.

Manière d'exécuter le même saut de coupe en amenant la carte tirée, au rang voulu, sur le dessus du jeu. — Si l'on veut, par exemple, que la carte tirée et remise dans le milieu du jeu se trouve placée la septième à compter du dessus il suffit, en présentant le jeu en éventail, pour faire choisir une carte, de compter six cartes à partir du dessus ; en même temps que l'on égalise le jeu et qu'on le sépare en deux pour faire replacer la carte, on enlève et on maintient dans la paume de la main (voir ci-dessous à la Section IV, consacrée aux enlevages, le mode d'opérer) ces six cartes. On n'a plus qu'à opérer le saut de coupe, avec ou sans la modification précédente suivant que l'on a ou non besoin que la carte du dessous ne change pas, et reposer ensuite les six cartes sur le dessus du jeu. La carte choisie se trouvera forcément être la septième du jeu reconstitué. Cette manière d'opérer nous est personnelle et nous ne l'avons jamais vu pratiquer par un autre opérateur, néanmoins, elle nous paraît si naturelle, que nous ne pouvons penser être le premier à l'avoir imaginée.

II. — Le Saut de Coupe des deux mains de M. Harry Houdini. — C'est en réalité le même saut de coupe que le précédent, mais il est rendu plus rapide et invisible grâce à un procédé très ingénieux. Au moment de l'exécution, le jeu est tenu dans la main gauche exactement dans la même position que pour le saut de coupe ordinaire; à l'instant précis où la main droite se rapproche du jeu pour le saisir et alors qu'elle le masque déjà aux yeux des spectateurs, tirer à l'aide du petit doigt gauche par dessous, et des doigts index, médius et annulaire par dessus le paquet supérieur ; la main droite arrive à ce moment sur le paquet inférieur qu'elle saisit, de la manière précédemment décrite, mais plus bas cependant de façon à laisser le haut de ce paquet en vue du public qui s'imagine voir le haut du jeu tout entier. Le saut de coupe est alors continué en faisant passer le paquet supérieur, déjà tenu perpendiculairement à l'autre en ce moment, sous ce dernier paquet et replacé contre lui. L'opération se trouve entièrement cachée, la main droite étant placée plus bas que d'habitude et la vue du haut du paquet inférieur qui ne bouge pas, et n'a pas à bouger en effet, rassurant les plus sceptiques. La passe peut être exécutée rapidement ou lentement au gré de l'opérateur et on peut mystifier ainsi des personnes expérimentées n'ayant pas connaissance de ce nouveau saut de coupe.

III. — Le Saut de Coupe, des deux mains, d'Alexandre Hermann. — Ce saut de coupe qu'employait notamment Alexandre Hermann et dont se sert également M. Clément de Lion se distingue des précédents en ce qu'il consiste à faire passer le paquet inférieur sur le paquet supérieur alors, que dans ceux-ci, c'était l'opération inverse qui avait lieu.

Tenir le paquet inférieur dans la main gauche, pincé entre le petit doigt et l'index recourbés dessous et le médius et l'annulaire recourbés sur le dessus du grand côté droit de ce paquet. Tenir le paquet supérieur en long entre le pouce droit en bas et l'index et le médius en haut, mais en ayant soin de placer ces trois doigts tout à fait à la droite des petits côtés et de laisser, par suite, à découvert la plus grande partie de ce paquet. Placer

cette partie du jeu sur l'autre, toutes deux se trouvant verticalement dans le sens de la largeur, dos des cartes du côté du public, mais avoir soin de faire dépasser en dessus le paquet supérieur, la position basse de la main droite empêchant les spectateurs de voir que le paquet inférieur dépasse l'autre par en bas. Placer l'extrémité du pouce gauche sur la tranche. Profiter de ce que le paquet inférieur est ainsi entièrement masqué pour le faire descendre en allongeant les quatre doigts de la main gauche le long du paquet supérieur, lui en faire dépasser la tranche du grand côté droit et le faire remonter de l'autre côté la main droite se déplaçant, en même temps, de bas en haut cachant entièrement cette dernière phase de l'opération.

Ce saut de coupe est certainement inférieur aux précédents mais il permet de dérouter les personnes au courant des procédés ordinaires, de plus, il est plus facile à exécuter que ces derniers lorsqu'on se sert de cartes américaines.

§ II. *Les sauts de coupe des deux mains dans le sens de la longueur du jeu.*

I. Le Tiroir. — Après que le jeu a été coupé ou lorsque la carte tirée a été replacée dans le milieu du jeu avoir soin, en posant la partie supérieure du jeu, de lui faire dépasser légèrement la partie inférieure ce qui ne se voit pas si on a soin de pencher ensuite le jeu un peu en avant. Tenir le jeu dans la main gauche par les grands côtés l'extrémité du pouce au milieu de la tranche de gauche et les extrémités des doigts médius, annulaire et auriculaire sur la tranche de droite ; au moment où la main droite vient couvrir le paquet supérieur le pouce droit placé sous le jeu et sans que cette main tienne, en quoi que ce soit, les cartes, l'index gauche, qui était resté libre sous le paquet inférieur, se place l'extrémité sur la tranche du petit côté d'en haut de ce paquet et pousse ce dernier tout entier dans le pli formé par la réunion du pouce et de l'index droits où il se trouve fortement serré. Tirer alors la main droite en arrière jusqu'au moment où le paquet inférieur dépassera le niveau inférieur du restant du jeu ou, tout au moins, jusqu'au moment

où il dépassera le pouce gauche. Ramener ensuite la main droite, qui maintient toujours fortement et dissimule entièrement le paquet inférieur, sur le restant du jeu où elle déposera les cartes ainsi enlevées, en faisant semblant d'égaliser le jeu.

Cette passe est bien connue des grecs sous le nom de saut de coupe au mouillage. Pour motiver le mouvement en arrière de la main droite, alors qu'elle enlève le paquet inférieur, ils portent le pouce de cette main à la hauteur de la bouche comme pour le mouiller et faciliter ainsi la donne des cartes.

II.— La bascule arrière.— Cette passe est pour ainsi dire l'inverse de la précédente : c'est dans ce cas le paquet supérieur qui est glissé en arrière, dans le sens de la longueur, pour être placé sous le restant du jeu, toutefois, contrairement à ce qui a lieu pour le tiroir, les deux mains ne sont, à aucun moment éloignées l'une de l'autre.

En reposant le paquet supérieur sur le restant du jeu, après la coupe, on peut le mettre légèrement en recul, mais si l'on craint que cette manœuvre ne paraisse suspecte on peut s'en dispenser, le petit doigt inséré entre les deux parties du jeu suffisant alors pour obtenir le résultat cherché. Tenir le jeu dans la main gauche l'extrémité du pouce à mi-longueur de la tranche du grand côté gauche, les extrémités des doigts médius et annulaire placées en face sur la tranche du grand côté droit, le petit doigt inséré entre les deux paquets, l'index tenu au moment d'agir recourbé sous le jeu. La main droite vient couvrir le jeu en long, les quatre doigts en avant et le pouce en arrière. Si on n'a pas cru devoir faire dépasser d'avance le paquet inférieur, il faut l'amener à cette position, maintenant que la main droite masque le jeu, en le poussant légèrement, avec le pouce droit, qui ne prendra plus ensuite part à l'action. Presser le paquet inférieur entre les quatre doigts de la main droite qui en dépassent légèrement l'extrémité supérieure et l'index gauche recourbé par dessous; tirer en arrière et vers soi le paquet supérieur à l'aide du pouce et du petit doigt gauches; au moment où ce paquet dépasse l'extrémité arrière du paquet inférieur, ce dernier, poussé par l'index gauche, s'applique contre l'intérieur de

la main droite et il ne reste plus qu'à glisser, toujours à l'aide des mêmes doigts de la main gauche, et en écartant l'index gauche désormais inutile, le paquet jusque-là supérieur sous le précédent. Le tout doit s'opérer absolument sans bruit.

Nous avons dit que la main droite restait immobile et que seule la main gauche entraînait et faisait basculer en arrière la moitié supérieure du jeu ; d'autres opérateurs font agir simultanément les deux mains en sens inverse. Cette passe, comme la précédente, est souvent employée par les grecs pour annuler la coupe.

§ III. *Les sauts de coupe d'une main*

Robert Houdin dans son traité « Comme on devient Sorcier » comprend les sauts de coupe d'une main dans ce qu'il appelle les principes brillants, c'est-à-dire, dans les exercices de pure dextérité sans utilité pratique ; nous ne partageons pas cette manière de voir. Les sauts de coupe d'une main en étant couverts, au moment de l'exécution, par la main droite ou par le bras peuvent très bien être employés, même sur table, et à plus forte raison au cours d'une séance de salon ou sur scène. Nous montrerons plus loin, dans le chapitre consacré à la dextérité pure, quel parti on en peut tirer à ce dernier point de vue.

I. — Le Saut de Coupe d'une main ordinaire. — Tenir d'abord les cartes, dans la main gauche, comme pour exécuter le saut de coupe des deux mains avec cette différence que le jeu doit être fortement engagé et pincé dans le pli entre la base du pouce et de l'index, le pouce est placé en travers du dessus et le petit doigt garde la séparation entre les deux paquets. Au moment de l'exécution glisser le médius et l'annulaire entre les deux paquets et reporter en dessous du jeu le petit doigt et l'index recourbés, comme pour le saut de coupe des deux mains d'Hermann. Tirer vers la droite, et en avant, en les redressant, les doigts de la main gauche et entraîner ainsi le paquet inférieur qui soulève le côté droit du paquet supérieur. Dès que la tranche gauche, du paquet inférieur, dépasse la tranche droite de l'autre

paquet, ramener le premier paquet sur le second en écartant, à cet effet, le pouce droit et en le replaçant ensuite sur le dessus du jeu; dégager, en même temps, l'index et le petit doigt gauches, d'entre les deux paquets et les reporter sur le dessus du jeu à côté du médius et de l'annulaire. Au moment précis où l'opération s'exécute, la main droite se place entre le jeu et les spectateurs et se pose ensuite sur les cartes pour les égaliser. Le déplacement des cartes et les mouvements des doigts de la main gauche peuvent encore être dissimulés par le bras droit, au moyen d'une gesticulation appropriée. Certains grecs arrivent ainsi à utiliser ce saut de coupe au cours d'une partie de cartes.

La grande difficulté consiste à bien maintenir le paquet supérieur dans la fourche formée par le pouce et l'index et à éviter que le paquet inférieur n'entraîne avec lui et ne fasse sauter hors du jeu les dernières cartes du paquet de dessus. La difficulté se trouve encore augmentée quand on se sert d'un jeu neuf. C'est sans doute pour y remédier qu'on a inventé le saut de coupe suivant.

II. Saut de coupe d'une main, le pouce placé sur la tranche du jeu. — Tenir les cartes de la main gauche de telle façon que l'extrémité du pouce puisse atteindre la tranche du grand côté droit du jeu et se placer au-dessus et contre l'extrémité du médius, les autres doigts de la main gauche étant placés comme pour l'exécution du saut de coupe d'une main ordinaire. La passe s'effectue alors, comme la précédente, mais avec beaucoup plus de facilité; le pouce gauche, dans cette position, pouvant maintenir très solidement le paquet supérieur pendant le glissement du paquet de dessous.

Cette passe a le tort, de nécessiter une façon vraiment anormale et inélégante de tenir le jeu. Pour éviter, dans la mesure du possible, que ce défaut soit remarqué il faut avoir soin de ne placer qu'au moment d'agir le pouce dans cette position défectueuse. Nous indiquerons plus bas à la fin du paragraphe concernant la passe Charlier, un bon procédé permettant de motiver cette position peu naturelle du pouce.

III. — SAUT DE COUPE D'UNE MAIN DE L'HOMME MASQUÉ (1). — Cette passe est une variante et un perfectionnement du saut de coupe d'une main que nous venons d'expliquer. L'extrémité du pouce gauche doit être placée au moment de l'exécution sur la tranche du grand côté droit du jeu, la séparation des deux paquets est simplement maintenue en pinçant légèrement une petite partie de chair de l'extrémité d'un des doigts de la main gauche médius ou annulaire par exemple, de telle façon qu'elle soit absolument invisible. Deux doigts seulement, et non plus quatre, serviront à entraîner le paquet de dessous, c'est-à-dire que si la séparation des paquets est maintenue par le médius on insèrera, au moment d'agir, ce doigt entre les deux paquets pendant que l'index sera seul recourbé, par en dessous, et que si c'est l'annulaire qui a maintenu la séparation c'est ce doigt qui sera placé entre les paquets et le petit doigt qui sera recourbé en dessous.

Dans les deux cas, les deux doigts suffiront pour entraîner la deuxième partie du jeu, la passe ne s'en exécutera avec l'habitude qu'avec plus de rapidité. Il faut une plus longue pratique pour réussir en se servant des deux derniers doigts.

IV. — SAUT DE COUPE D'UNE MAIN, DE ROBERT HOUDIN. — Le jeu est tenu dans la main gauche, absolument comme pour l'exécution du saut de coupe des deux mains ordinaire, si ce n'est que l'index gauche est placé vers l'extrémité supérieure du jeu au lieu d'être maintenu contre le médius, c'est d'ailleurs également, dans ce cas, le paquet de dessus qui passe sous le reste du jeu, contrairement à ce qui a lieu dans tous les autres sauts de coupe d'une main. Le paquet supérieur est tiré par le petit doigt en dessous et le médius et l'annulaire en dessus ; pour faciliter l'opération il est bon de presser avec le pouce le coin gauche d'un haut du paquet supérieur. La main droite, qui n'intervient pas directement n'en est pas moins indispensable pour couvrir le mouvement.

---

(1) Sur l'Homme Masqué, artiste professionnel, voir *Illusionniste*, t. II, p. 17.

Les personnes qui substituent l'annulaire au petit doigt, pour séparer les deux parties du jeu, en exécutant le saut de coupe des deux mains ordinaire, feront de même, dans le cas présent ; cette substitution constitue un procédé plus facile mais inférieur et présente le sérieux inconvénient déjà signalé.

V. — La Passe Charlier. — Cette passe connue sous le nom de son auteur présumé est très usitée, paraît-il, en Amérique et en Angleterre, elle est indiquée par des auteurs Anglais et Américains comme de beaucoup supérieure à tous les autres sauts de coupe d'une main. Nous sommes d'un avis diamétralement opposé et nous doutons fort qu'elle soit jamais adoptée en France.

Pour l'exécuter : tenir le jeu dans la main gauche entre l'extrémité du pouce, au milieu du grand côté gauche et les extrémités des doigts médius et annulaire à droite, les deux autres doigts très légèrement recourbés par dessous. Lâcher avec le pouce la partie inférieure du jeu qui tombera le grand côté gauche dans la paume de la main et le côté droit sur le bout de l'index et du petit doigt. Faire glisser, en remontant, à l'aide des extrémités de ces deux doigts ce paquet le long de l'autre jusqu'à ce qu'il atteigne le bout du pouce et soit pressé contre lui ; laisser tomber alors, d'abord le paquet supérieur, puis par dessus, la partie primitivement inférieure du jeu. Le tout doit être fait en un seul mouvement et accompagné d'un léger balancement de la main.

L'un des inconvénients de ce saut de coupe résulte de ce que le paquet de dessous n'est pas maintenu quand il tombe dans la paume de la main gauche. Pour y rémédier, certains artistes placent le petit doigt au milieu du petit côté d'en bas du jeu, empêchant ainsi des cartes d'échapper de la main si le jeu n'était pas tenu absolument horizontal au moment où on laisse tomber la partie inférieure du jeu dans la paume de la main. Le petit doigt se trouvant ainsi immobilisé, il faut alors pousser cette partie du jeu avec l'index seul pour lui permettre d'atteindre la tranche supérieure du paquet de dessus.

D'après les auteurs américains, voici comment s'utiliserait

ce saut de coupe : Après avoir fait prendre une carte, on laisse tomber, ainsi qu'il a été dit, la moitié inférieure du jeu dans la main gauche, qu'on présente dans cette position, à la personne qui a tiré la carte l'invitant par là à déposer cette carte entre les deux parties du jeu ; il ne reste plus dès lors qu'à continuer l'exécution de la passe Charlier pour ramener la carte sur le dessus du jeu. Cette manière d'ouvrir le jeu nous paraît absolument insolite et cette façon d'employer le saut de coupe ne nous incite guère à en préconiser l'usage.

M. Roterberg, dans un de ses livres, pour répondre, par avance, à cette critique écrit que l'on peut également ouvrir le jeu en deux, d'une manière plus naturelle, en saisissant avec l'extrémité du pouce gauche la moitié supérieure du jeu par la tranche du grand côté droit, la deuxième moitié restant dans la paume de la main. Comme dans le cas précédent, la personne qui a choisi une carte est ainsi amenée à la remettre entre les deux paquets ; on laisse alors retomber le paquet supérieur sur cette carte en ayant soin de laisser dépasser un peu, puis, quand l'attention des spectateurs est détournée on reprend avec le pouce gauche le tranche de gauche du même paquet et on le soulève pour exécuter la passe Charlier qui l'amènera sous le restant du jeu.

Tout cela est bien compliqué et on a bien des chances de se tromper dans l'exécution. Il est infiniment plus pratique, quand le jeu se trouve ainsi ouvert, comme un livre, et que la carte tirée vient d'être placée sur le paquet inférieur d'exécuter directement soit le deuxième saut de coupe d'une main, soit plutôt le saut de coupe de « l'homme masqué » la position du pouce, sur la tranche droite du jeu, que nous avons critiquée se trouve justifiée dans cette hypothèse. Bien entendu, il faut en même temps couvrir le mouvement avec la main droite. Pour le public, dès que la carte a été déposée dans l'espace laissé libre, entre les deux parties du jeu, la partie supérieure du jeu a été replacée sur cette carte et la main droite n'est intervenue que pour égaliser les cartes. Nous verrons, en parlant de la carte forcée d'une main, comment on arrive à rendre naturelle cette manière de procéder.

VI. — Le Saut de Coupe d'une main du bout des doigts — Tenir le jeu de la main gauche (le dos des cartes vers la paume) entre le pouce placé en haut, sur la tranche du grand côté droit et les quatre autres doigts placés sur la tranche du grand côté gauche. Insérer le petit doigt au milieu des cartes et placer l'annulaire recourbé derrière le jeu. Dans cette position la partie avant est tenue, entre le pouce à droite et l'index et le médius à gauche et en haut; la partie arrière est pincée entre le petit doigt en avant et l'annulaire par derrière. Pour faire passer ce dernier paquet sur celui de devant, il faut le tirer à gauche, et légèrement en bas, à l'aide du petit doigt et de l'annulaire. Au début de ce mouvement la tranche gauche de ce paquet, passant sous l'index rencontrera le médius placé au-dessous et l'entraînera. Dès que la tranche droite du même paquet, aura dépassé la tranche gauche du paquet de devant, les cartes qui le composent tendront à s'échapper mais viendront, par là même, s'appliquer contre le médius qui prendra une position symétrique à celle du petit doigt et contribuera à les maintenir. Il suffira alors de plier tous les doigts de la main, à l'exception du pouce qui ne bouge pas, pour ramener le dit paquet sur la partie, jusqu'alors antérieure, du jeu. Il ne restera plus qu'à dégager l'index et l'annulaire d'entre les deux moitiés du jeu et à les ramener en avant sur la tranche gauche pour revenir à la position de départ.

Robert Houdin, en donnant l'explication de ce saut de coupe, indique que le jeu doit être tenu entre le pouce et l'index, le médius et le petit doigt placés derrière et l'annulaire introduit entre les deux moitiés du jeu.

Nous trouvons plus naturel et plus pratique l'insertion du petit doigt, le jeu nous paraît également mieux maintenu par le procédé que nous avons décrit. Nous indiquerons, en traitant des cartes changeantes, la façon pratique d'utiliser ce saut de coupe.

§ IV. — *Procédés divers permettant d'éviter l'usage des sauts de coupe.*

I. — Procédés évitant le Saut de Coupe sur table (annulant la Coupe). — 1° *La coupe évitée.* — Il suffit, au lieu de

remettre après la coupe le paquet de dessous sur l'autre, de le placer dans la main gauche à l'aide de la main droite, puis de prendre de la même façon l'autre paquet pour le remettre par dessus. Malgré sa simplicité, ce procédé réussit souvent, s'il est réalisé sans précipitation, et tout en causant pour détourner l'attention.

2° *Le Passe-Coupe.* — Présenter le jeu à couper à l'adversaire, en le plaçant aussi près de lui que possible, ce dernier se verra forcé de porter en avant, et du côté de l'opérateur, le paquet qui doit passer dessous. Prendre le deuxième paquet entre le pouce et l'index recourbé en avant et les trois derniers doigts de la main droite par derrière, en faisant semblant de le placer sur le premier paquet, soulever ce dernier entre le pouce et l'index et glisser le deuxième paquet dessous à l'aide des autres doigts.

3° *Le Pont.* — Il faut, autant que possible, savoir si la personne qui doit couper a l'habitude de le faire dans le sens de la largeur ou dans le sens de la longueur.

Dans le premier cas, le jeu étant tenu de la main gauche de la manière habituelle pour donner les cartes, le saisir en long avec la main droite le pouce en bas, les autres doigts en haut et courber les cartes en dedans, en les appuyant contre l'index gauche. Courber ensuite, en sens opposé, la moitié supérieure du jeu en la maintenant à l'aide du pouce gauche, faire ensuite passer par dessus les cartes qui sont demeurées courbées en dedans.

Ces opérations produisent un vide : un pont entre les deux paquets, et c'est là que coupera, tout naturellement, toute personne non prévenue ; de là vient la locution proverbiale : « couper dans le pont » que bien des personnes emploient, sans en connaître la véritable origine.

Dans le second cas, comme aussi lorsque la personne qui coupe a l'habitude de le faire, tantôt dans un sens, tantôt dans l'autre, poser le jeu sur la table, dans le sens de la largeur, et en le couvrant des deux mains, cintrer en dehors les premières cartes du dessus en les redressant, sur les tranches, à l'aide des

pouces d'un côté et des médius de l'autre ; on appuie, en même temps, avec les index sur le milieu du jeu pour faciliter l'opération. Il suffit, ensuite, de faire passer par dessus un certain nombre de cartes non cintrées pour établir le pont, tant en long qu'en large. Le pont peut encore être fait en redressant les angles d'un côté des cartes du dessus et en abaissant les angles de l'autre côté, en faisant, bien entendu, passer par dessus les cartes prises dans la partie inférieure du jeu et restées sans préparation.

Dans toutes les hypothèses, il suffit de quelques cartes, ainsi préparées, une seule, à la rigueur, peut suffire pour établir le pont.

Il peut arriver, malgré tout, que la personne qui coupe ne sépare pas le jeu à l'endroit désiré ; le pont n'en gardera pas moins son utilité, car il permettra de retrouver la place où il faudra à l'aide d'un autre procédé, rétablir le dessus du jeu.

4° *L'Enlevage* (voir plus bas, à la Section IV, les moyens de le réaliser). — Ce procédé ne peut s'employer que s'il s'agit seulement de conserver un petit nombre de cartes sur le dessus du jeu ; il consiste à enlever et à conserver dans la main, au moment où l'on donne le jeu à couper, les cartes que l'on veut conserver sur le dessus du jeu après la coupe. Une fois la coupe effectuée, il suffit de déposer les cartes enlevées sur le paquet que l'on prend en premier lieu pour le reporter sur le restant du jeu.

On ne peut employer l'enlevage que lorsque le nombre de cartes à conserver sur le dessus du jeu ne dépasse pas une dizaine, car, sans cela, outre la difficulté plus grande, les spectateurs pourraient s'apercevoir de la diminution du jeu.

II. — PROCÉDÉS PERMETTANT DE FAIRE PASSER, SANS SAUT DE COUPE, LA CARTE TIRÉE SUR LE DESSUS DU JEU. — 1° *Les faux mélanges*. — Une fois la carte tirée et replacée au milieu du jeu, glisser au-dessus le petit doigt et battre les cartes de manière à laisser sur le dessus la carte choisie.

On peut notamment, pour dissimuler cette manœuvre, après avoir mis le petit doigt gauche, au-dessus de la carte choisie, s'emparer du jeu de la main droite à l'exception des cinq ou six

premières cartes comme il a été expliqué à la description du troisième faux mélange complet, le pouce droit conservant, à la place du petit doigt la séparation au-dessus de la carte tirée et mélanger réellement les cartes jusqu'à ce que cette carte arrive sur le dessus du jeu.

2° *En posant le paquet supérieur sous la carte tirée* (procédé G. Millot (1). — La carte ayant été replacée sur le dessus du paquet inférieur, ramener de côté avec la main droite, qui le tient en long, le paquet de dessus le grand côté gauche incliné un peu en bas et vers l'opérateur et l'insérer en la soulevant entre la carte tirée, que le pouce gauche pousse à ce moment pour lui faire dépasser le niveau des autres cartes sur la droite, et le paquet de dessous.

3° *En posant le paquet de dessus sous le paquet inférieur par la droite.* — Ramener le paquet supérieur, comme dans le cas précédent, et, au lieu de le déposer sur le dessus du jeu le mettre rapidement dessous, la position inclinée de la main droite cachant cette manœuvre.

4° *En posant le paquet de dessus sur le paquet inférieur par la gauche.* — Tenir le paquet sur lequel a été déposée la carte tirée, pincé entre le petit doigt recourbé en dessous et les trois autres doigts de la main gauche dessus. Au moment précis où la main droite, le dos tourné vers le public, tenant le restant des cartes en long vient pour les déposer sur le paquet inférieur, relever ce dernier paquet en étendant à moitié les doigts de la main gauche pour laisser passer le restant du jeu et ramener ensuite par-dessus, à l'aide des mêmes doigts, qui se replient, à cet effet, le paquet jusqu'alors inférieur ; le dos de la main droite dissimule cette opération au public.

---

(1) Sur M. G. Millot, un de nos bons amateurs, voir *Illusionniste*, t. III, p. 317.

5° *En glissant en arrière la carte tirée* (M. Grivolas). — Ce procédé entièrement nouveau est de l'invention de M. Grivolas (1).

En reportant, après que la carte tirée a été déposée sur la partie inférieure du jeu, le paquet supérieur tenu en long, dans la main droite, le pouce en bas, dépassant un peu plus qu'à l'ordinaire; le ramener de manière qu'il glisse d'avant en arrière sur le paquet inférieur, le petit côté arrière des cartes se trouvant dans la main droite touchant au début de l'opération la tranche du petit côté avant des cartes tenues dans la main gauche. Le pouce droit glisse en même temps en arrière la carte tirée jusqu'à ce qu'elle bascule sur la tranche inférieure du paquet de dessous, il suffit alors de ramener cette carte en sens inverse, toujours à l'aide du pouce droit, sur le dessus du paquet supérieur et d'égaliser tout le jeu.

6° *En glissant de côté, à l'aide du pouce, la carte tirée.* — Ce procédé est de l'invention de M. Legris, artiste du théâtre Robert Houdin (2). Dès que la carte tirée a été replacée sur la partie inférieure du jeu rapprocher la main droite, tenant les autres cartes en long, comme pour les poser directement sur la partie inférieure du jeu; mais, à ce moment précis, alors que déjà la main droite couvre tout le jeu faire glisser, à l'aide du pouce gauche, la carte tirée, lui faire dépasser la tranche du côté droit du paquet inférieur, la maintenir à l'aide de l'extrémité des quatre doigts de la main gauche, puis, la pousser dans la paume de la main droite qui la garde à l'empalmage, tout en déposant, en même temps, le paquet supérieur sur celui tenu dans la main gauche.

Ce procédé fort simple et qu'un léger déplacement des mains, de droite à gauche, achève de rendre absolument invisible, permet non seulement de faire passer la carte tirée sur le dessus

---

(1) Sur M. Grivolas, amateur, chercheur infatigable et inventeur de nombreuses passes, voir *Illusionniste*, t. II, p. 293.

(2) Sur M. Legris, professionnel, voir *Illusionniste*, t. I, n° 9, p. 1.

du jeu, mais encore, si l'on préfère, de la conserver à l'empalmage, et par suite, de pouvoir donner immédiatement les cartes à mêler à un spectateur.

7° *En glissant la carte tirée à l'aide de l'index* (procédé Nelson Downs). — Avoir soin, au moment où le spectateur va replacer la carte tirée, de serrer fortement la partie du jeu conservée dans la main gauche, contre la fourche du pouce, à l'aide des quatre doigts de la main gauche. Une fois la carte replacée, déposer dessus le restant des cartes tenues dans la main droite; si la pression des doigts a été correctement faite, une petite partie de chair de l'extrémité de l'index se trouvera avoir maintenu la séparation entre la partie inférieure du jeu et la carte tirée.

On place alors la main droite sur le jeu, on introduit l'index gauche plus profondément dans la séparation et on le pousse ensuite en haut et vers la droite. Ce mouvement entraîne la carte tirée du même côté et lui fait dépasser, d'environ un centimètre, la tranche du grand côté droit du jeu. La main droite saisit les coins droits de cette carte, entre le pli de la première articulation du pouce en bas et le pli de la deuxième articulation de l'annulaire en haut et glisse ensuite la carte sur le sommet du jeu.

8° *La passe Voisin modifiée* (1) appelée souvent, bien qu'improprement : le saut de coupe à la Voisin.

Tenir le jeu dans la main gauche, de la manière ordinaire, mais un peu plus haut que d'habitude. Ouvrir le jeu comme un livre, en en saisissant la moitié supérieure, avec l'extrémité du pouce, l'autre moitié restant dans la paume de la main, pour

---

(1) Dans la version originale de M. Voisin la carte est conservée en biais dans la partie inférieure du jeu, maintenue dans cette position par la pression des doigts de la main gauche. Le restant du jeu est dégagé, puis ramené suivant les besoins de la cause dessus ou dessous par un mouvement de bascule de gauche à droite, imprimé dans le haut du jeu par la main droite.

faire remettre la carte tirée, mais avoir soin que cette carte soit posée de travers et refermer le jeu. Couvrir les cartes avec la main droite et faire semblant de remettre droite celle qui a été tirée, mais appuyer, en réalité, sur le coin qui dépasse, au moyen de l'annulaire droit, jusqu'à ce que cet angle soit de niveau avec la tranche du petit côté supérieur du jeu. La carte ressort alors tout le long de la tranche du grand côté droit ; les doigts qui s'étaient d'abord écartés, pour la laisser passer, la repoussent maintenant pour la mettre au niveau de cette tranche. Ces opérations ont pour résultat de la remettre droite et de la faire dépasser fortement par en bas, mais étant donnée la position élevée du jeu les spectateurs ne peuvent s'en apercevoir. On saisit alors le jeu de la main droite, par en dessous, le dos de cette main tourné vers le public, entre le pouce en haut et à droite, et l'index et le médius en haut et à gauche et on le soulève suffisamment pour lui faire dépasser la tranche supérieure de la carte tirée conservée dans la main gauche. On ramène ensuite le jeu dans la main gauche en le faisant glisser au-dessous de la carte tirée.

Procédé Raynaly. — M. Raynaly (1) ne termine pas la passe de la façon que nous venons d'indiquer : une fois la carte remise droite, et dépassant le jeu par en-dessous, il la saisit dans le pli formé à la base du pouce et de l'index, comme dans le saut de coupe au tiroir, et la ramène ainsi, sur le dessus du jeu. Ce procédé est certainement supérieur au précédent, il permet de faire passer ainsi, sur le dessus du jeu, plusieurs cartes tirées et remises à des endroits différents du jeu.

Procédé Grivolas. — M. Grivolas procède encore d'une manière différente : il fait remettre la carte tirée droit dans le jeu mais la moitié supérieure restant en dehors ; tenant alors le jeu verticalement, pour bien faire voir la carte au public, il la fait pénétrer dans le jeu en appuyant perpendiculairement dessus avec le médius et l'annulaire droits jusqu'à ce qu'elle ne dé-

(1) Sur M. Raynaly, ancien artiste du théâtre Robert-Houdin, voir *Illusionniste*, t. I, n° 4, p. 1.

passe plus que d'un centimètre le niveau des autres cartes; il achève alors de la faire disparaître en frappant un dernier coup sec, avec les mêmes doigts de la main droite. Si ce coup est bien appliqué il aura eu pour résultat de faire dépasser la carte par en bas d'un bon centimètre, il sera alors facile de la reprendre, au pli de la base du pouce, pour la faire passer la première du jeu. Ce procédé s'applique également au cas où plusieurs cartes tirées ont été replacées dans le jeu à des endroits différents.

Procédé Cazeneuve. — M. Cazeneuve (1) remet également la carte tirée, droit dans le jeu tenu verticalement, figures vers le spectateur, mais après l'avoir ainsi enfoncée, il la retire sous prétexte de la bien faire remarquer puis il fait semblant de la remettre comme la première fois dans le jeu, alors qu'en réalité il la place la première sur le dessus. Les spectateurs trompés par la position des cartes et la similitude des deux actions ne s'aperçoivent pas de ce subterfuge. Il ne reste plus alors qu'à enfoncer la carte en appuyant dessus avec les doigts de la main droite pour la mettre au niveau des autres ou si besoin est sous couvert de ce même mouvement de la faire basculer et venir à l'enlevage dans la main droite ainsi qu'il sera expliqué à la section IV, 2e méthode.

SECTION III. — La carte forcée

Trop souvent hélas on se trouve obligé dans la vie de la subir sans faire de prestidigitation!

Beaucoup de tours de cartes nécessitent que l'on fasse prendre dans l'auditoire une ou plusieurs cartes connues à l'avance; il faut donc faire prendre forcément ces cartes à diverses personnes tout en leur laissant croire que leur choix est entièrement libre.

Premier procédé. — *En présentant les cartes immobiles.*— Un moyen fort simple consiste à étaler le jeu en éventail, figures

(1) Sur M. Cazeneuve, dit le Commandeur Cazeneuve, artiste professionnel, voir *Illusionniste*, t. III, p. 46, et n° d'avril 1913.

en dessous, en plaçant au milieu en évidence, c'est-à-dire un peu écartée et dépassant légèrement les autres par le haut la carte que l'on veut forcer et de présenter le jeu ainsi disposé absolument immobile. Neuf fois sur dix toute personne non prévenue saisira immédatement cette carte qui est la plus en vue, la plus facile à prendre : c'est tout simplement une application de l'éternelle loi du moindre effort. On peut de cette manière faire tirer forcément une carte en tenant le jeu des deux mains ou d'une seule main ou encore en le présentant derrière son dos.

Deuxième Procédé. — *En jetant les cartes sur la table* (1). — Un autre moyen analogue mais plus subtil et demandant plus d'adresse consiste à jeter le jeu dans le sens de la longueur et négligemment en apparence sur la table mais de telle façon qu'une cassure se produit au milieu du jeu. La personne à qui l'on demande de tirer une carte prendra naturellement la carte supérieure de la deuxième partie. Ce résultat s'obtient après avoir pris connaissance d'une carte située vers le milieu du paquet entier en bombant en sens inverse les deux parties en courbant les extrémités de la carte à faire prendre et les suivantes vers le sol et celles de la partie supérieure du jeu vers le ciel. On crée ainsi une surface plus glissante au-dessus de la carte à forcer et un écart entre cette carte et la partie supérieure du jeu se produira quand on lancera le tout en le faisant glisser contre le tapis.

Nous avons vu pratiquer ce procédé avec le plus grand succès par l'Homme Masqué.

Troisième Procédé. — *Classique.* — 1° A l'aide des deux mains. — Battre ou mieux encore faire battre les cartes par un spectateur, prendre connaissance de la carte du dessous ou de celle du dessus puis l'amener au milieu du jeu au moyen d'un saut de coupe des deux mains. Signalons ici que ces deux opérations peuvent être réalisées à la fois par l'emploi du saut de coupe d'une main, car au moment de l'exécution de cette passe

(1) Voir *Illusionniste*, *n°* 135, *mars* 1913.

où le paquet de dessous dépasse la tranche droite de l'autre paquet, la dernière carte du jeu se trouve en partie retournée et il est facile et il suffit d'en prendre connaissance seulement à cet instant. Une fois le saut de coupe effectué, mettre l'auriculaire gauche contre la carte en question pour ne pas l'égarer. On tient alors le jeu entre les deux pouces sur le dessus et sur le dos des cartes et les autres doigts en dessous. Etaler les cartes en éventail, de gauche à droite, en s'approchant de la personne à laquelle on demande de prendre une carte dans le jeu. Au moment où cette personne allonge la main, on fait passer de gauche à droite, à l'aide du pouce droit, une dizaine de cartes environ, de façon à ce qu'à l'instant précis où la main arrive sur les cartes, la carte voulue se trouve exactement sous les doigts en train de se refermer afin qu'ils s'en emparent tout naturellement. La vitesse de l'opérateur à faire circuler les cartes doit donc être relative et être calculée sur celle de la personne à étendre la main pour prendre la carte. Les débutants ont généralement tendance à trop précipiter le mouvement.

Cette opération, pour compliquée qu'elle paraisse au premier abord, est en fait assez facile à réussir, tout en demandant une certaine pratique et du savoir-faire. On arrive aussi très vite à voir si la personne à laquelle on s'est adressé va prendre ou non la carte forcée; dans ce dernier cas, il vaut mieux ne pas insister et passer à une personne plus accommodante. A ce point de vue comme à bien d'autres, on a plus de chance de réussir auprès de la partie la plus charmante, je veux dire la partie féminine de l'assistance.

Au cas où malgré tout un spectateur prendrait une autre carte, sans marquer la moindre contrariété, on ferait choisir la bonne carte par une autre personne et on garderait la première pour un tour différent ne nécessitant pas l'emploi de la carte forcée.

2° A l'aide d'une seule main. — On peut, par le même procédé, mais plus difficilement, faire prendre la carte forcée d'une seule main. A cet effet, on prend connaissance d'une carte du milieu du jeu, soit en passant le petit doigt à cet endroit et en

soulevant un peu le paquet de dessus, ce qui permet d'en voir la carte inférieure ; soit en tenant le jeu dans la position de la passe Charlier qui peut avoir ainsi une certaine utilité, en laissant tomber la moitié du jeu dans la paume de la main, ce qui permet, également, de voir la dernière carte du paquet supérieur. Il faut conserver, par un écart, la séparation entre les deux paquets et le petit doigt allongé sur le bas des cartes et les maintenant, les autres doigts en dessous ; il ne reste plus qu'à pousser, avec le pouce, les cartes et à placer, comme il a été dit, ci-dessus, la carte voulue dans la main de la personne à laquelle on a demandé de choisir une carte. Pour augmenter les chances de réussite, on tient d'une part les cartes déjà passées très solidement entre le médius et l'annulaire en dessous, et le petit doigt en dessus ; d'autre part, le restant du paquet, très serré entre le pouce et l'index, de telle sorte que la carte voulue peut, seule, être facilement retirée du jeu.

Il existe un moyen très simple et fort ingénieux permettant aux débutants de faire prendre la carte forcée, qui a été décrit par M. Caroly dans ses « tours faciles de cartes ». Nous renvoyons le lecteur à cet ouvrage.

QUATRIÈME PROCÉDÉ (*à employer sur scène*). — Enfin, l'*Illusionniste*, tome I, n° 22, page 180, donne une manière de faire choisir une carte forcée sans quitter la scène. Nous avons vu le prestidigitateur Mélot-Hermann utiliser cette méthode sur la scène de l'Olympia, à Paris. Voici en quoi elle consiste : « Entrer en scène le jeu à la main, en faisant un faux mélange, « de façon à laisser dessus la carte à forcer. Demander à « l'auditoire de citer un nombre entre un et trente-deux, suppo- « sons, par hypothèse, que l'on ait dit le nombre douze, tenant « le jeu dans la main gauche verticalement, et face au public, « qui voit la carte du dessous, on retire, en arrière avec le pouce, « la carte de dessus, et, avec la main droite, on pousse et on « fait tomber une à une et en les comptant, les onze cartes sui- « vantes et tirant la première que le pouce a remise en place, « on la présente comme étant la douzième désignée par le

« hasard ». On peut très bien utiliser également cette méthode dans une séance de salon.

SECTION IV. — L'ENLEVAGE.

L'Enlevage est certainement une des passes les plus utiles à connaître et à posséder parfaitement, car elle permet de produire un grand nombre d'effets différents. L'Enlevage trouve tout naturellement sa place après l'explication de la carte forcée ; il est très utile, après avoir fait tirer des cartes par différentes personnes et les avoir fait passer sur le dessus du jeu, au moyen du saut de coupe, ou d'un autre procédé, de les enlever pour pouvoir donner le jeu à battre et persuader ainsi à tous que l'on a entièrement perdu de vue les cartes tirées et qu'elles sont réellement mélangées dans le jeu. On peut encore avoir besoin d'enlever une ou plusieurs cartes, du dessous du jeu, pour les garder momentanément, soit dans la main droite, soit dans la main gauche.

§ I. — *Les trois manières différentes de tenir les cartes dans la main après l'enlevage.*

Les cartes, après l'enlevage, peuvent être tenues dissimulées dans la main de trois manières différentes :

PREMIÈRE MANIÈRE. — Le haut des cartes est placé à la hauteur du pli de la troisième articulation des doigts médius et annulaire, le bas des cartes reposant contre la paume de la main, le coin de gauche près de la base du pouce. Il est nécessaire, pour maintenir les cartes dans cette position, que la main soit légèrement recourbée ce qui aura pour effet de bomber un peu les cartes en dedans.

DEUXIÈME MANIÈRE. — Les cartes sont maintenues serrées légèrement, entre le petit doigt pressant, à la hauteur du pli de la troisième articulation, le coin supérieur de droite et le côté interne de la base du pouce pressant le coin inférieur de gau-

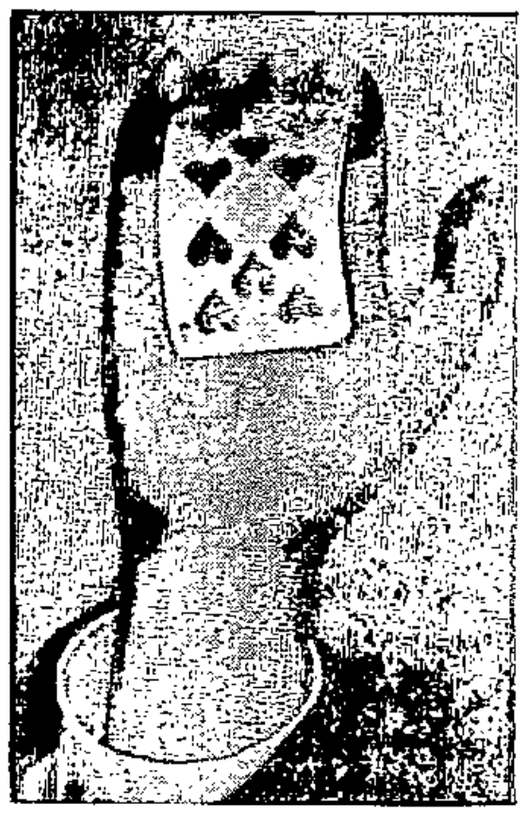


FIG. 7

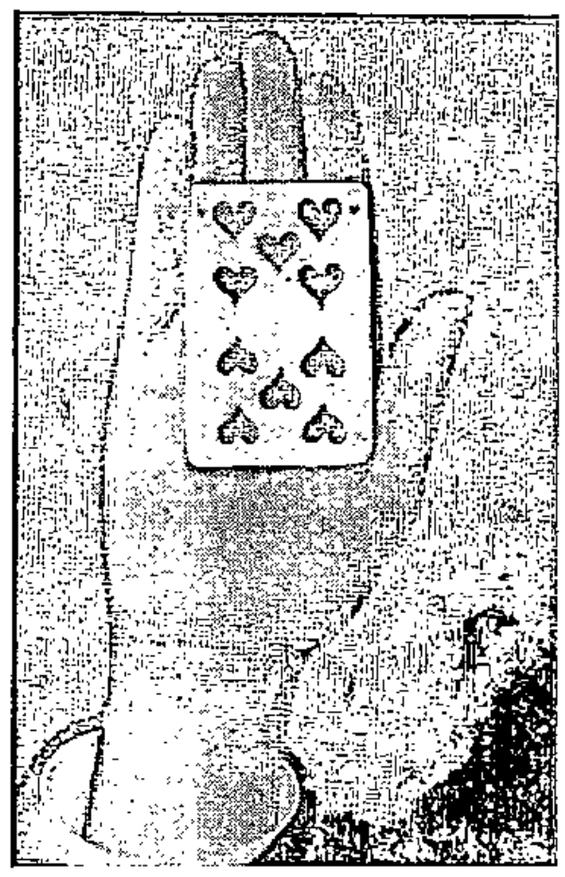


FIG. 8

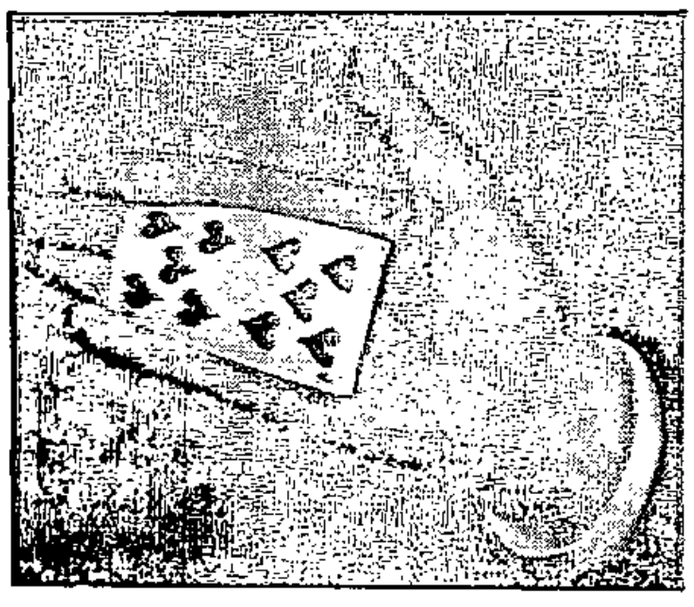


FIG. 9

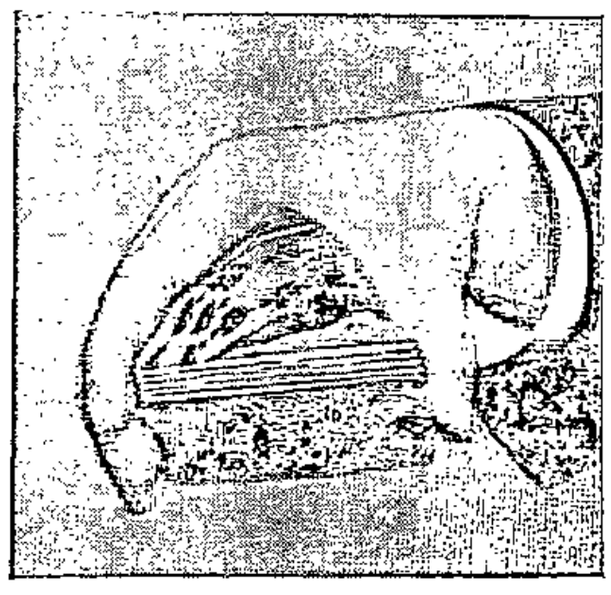


FIG. 10

L'Enlevage

7, 8, 9. — Les trois manières de tenir la carte ou les cartes dissimulées dans la main après l'enlevage; la main est placée verticalement dans les deux premières, pour bien faire voir la position des cartes et des doigts.

10. — L'enlevage de l'Homme Masqué (3e méthode d'enlevage de cartes placées sur le dessus du jeu); vue de côté et main légèrement retournée pour laisser voir les cartes enlevées.

che, tous les doigts de la main étant allongés. Dans cette position, les cartes restent absolument droites. Cette manière, indiquée par Decremps et par Robert Houdin, est, en fait, assez peu usitée en prestidigitation mais elle est plus en faveur auprès des grecs.

Troisième Manière. — Les cartes sont pincées à la hauteur du pli de la troisième articulation des doigts médius et annulaire, entre l'index et le médius d'une part, le petit doigt et l'annulaire de l'autre, elles sont ainsi légèrement courbées extérieurement en long, la main reste allongée et absolument droite. Cette manière de tenir les cartes trouve surtout son application lorsqu'il s'agit de faire passer les cartes successivement devant et derrière la main ; nous aurons donc surtout à nous en occuper dans le Chapitre III consacré au double empalmage.

§ II. — *Les divers procédés d'enlevage des cartes.*

Il existe divers procédés permettant de réaliser l'enlevage; nous allons passer en revue les plus pratiques.

I. — Enlevage de Cartes placées sur le dessus du Jeu. — *Première méthode.* — Tenir le jeu dans la main gauche, dans la position ordinaire pour donner des cartes, le petit doigt gardant la séparation d'entre les cartes à enlever et le restant du jeu. Placer la main droite sur le jeu le pouce en bas, les quatre autres doigts joints en haut, serrer un peu les cartes à enlever entre les doigts et le pouce droits, ce qui les fera se courber légèrement en dehors. En même temps, écarter la main gauche emportant le reste du jeu, et au moment où les mains vont ainsi se séparer, pousser fortement, à l'aide du médius gauche, les cartes à enlever et les faire sauter brusquement dans le fond de la paume de la main droite.

Il faut, à ce stade de l'opération, avoir bien soin de ne pas éloigner la main droite qui doit rester absolument immobile. C'est la main gauche qu'il faut ramener ensuite près de la main droite, pour, qu'à l'aide de celle-ci, on puisse passer, le jeu tenu par le petit côté d'en bas, le pouce en dessous, au spectateur qui doit battre les cartes.

Si l'on veut enlever un nombre indéterminé de cartes, il est inutile d'insérer en dessous le petit doigt gauche, il suffira, en mettant la main droite sur le jeu, de séparer avec le pouce droit sur la tranche du petit côté arrière les cartes à enlever.

Après l'enlevage, les cartes doivent être maintenues de telle manière que la main qui les contient puisse être remuée librement, donner des cartes, couper le jeu, ou s'emparer d'un objet quelconque sans paraître gênée. Il faut avoir bien soin de tenir le petit doigt exactement joint à l'annulaire, ces doigts ont souvent une tendance à s'écarter et à laisser voir, dans cet intervalle, le dos des cartes dissimulées dans la main.

Deuxième méthode (Bascule avant). — Le jeu étant tenu, comme précédemment, dans la main gauche et la séparation d'avec les cartes à enlever étant assurée par le petit doigt, porter de même la main droite sur le jeu. Dès que les doigts de cette main couvrent l'extrémité supérieure des cartes, faire avancer légèrement, à l'aide du pouce droit, qui se retire ensuite, les cartes à enlever et leur faire dépasser de quelques millimètres la tranche du côté avant du jeu. Appuyer alors, avec l'extrémité des quatre doigts joints, à la hauteur du pli de la troisième articulation du médius et de l'annulaire, sur la partie spérieure des dites cartes, ces dernières basculeront et viendront s'appliquer contre la paume de la main droite, légèrement recourbée ensuite pour les maintenir. Ecarter la main gauche et le jeu, la main droite restant immobile, puis se conformer, pour le surplus, aux indications données pour la méthode précédente.

Troisième méthode (Méthode de l'Homme Masqué). — C'est la même main qui tient le jeu et enlève et empalme les cartes; le jeu est saisi, en long, par la main droite entre le pouce en bas et les quatre autres doigts joints en haut, au niveau du pli de la troisième articulation du médius et de l'annulaire. Les doigts se rapprochent, ils font courber le jeu en dedans, le pouce, en se pliant, laisse échapper, au gré de l'opérateur, une ou plusieurs cartes, qui, en se redressant, viennent s'appliquer dans le fond de la main légèrement recourbée où elles se trouvent solidement maintenues. Avec une certaine habitude, on peut enlever

exactement le nombre de cartes que l'on désire. Il ne reste plus qu'à relâcher la pression sur le restant du jeu et à le poser sur la table ou à le donner à mêler à un spectateur, ou à le placer dans l'autre main, suivant les circonstances de la cause.

Cette méthode est certainement la plus rapide et celle qui donne l'illusion la plus parfaite, mais elle demande une grande adresse, surtout si l'on veut éviter tout bruit; les cartes, au moment où le pouce les abandonne, produisant, si l'on n'y prend pas bien garde, un craquement révélateur.

Quatrième méthode (*Robert Houdin*). — Ce procédé, déjà décrit par Decremps, consiste à tenir d'abord, dans la main gauche, la carte à enlever posée diagonalement sur les autres et un peu avancée sur la droite. La main droite, se posant sur cette carte, s'en empare en la serrant entre les dernières phalanges des quatre doigts supérieurs et la naissance du pouce. On facilite l'application de la carte à cet endroit en la poussant avec le médius de la main gauche.

Cette méthode nous paraît très inférieure aux trois précédentes.

Cinquième méthode (*Buatier de Kolta*). — Nous indiquons en dernier lieu cette méthode, car elle ne peut s'employer pour conserver les cartes enlevées dans la main, mais seulement pour faire apparaître ces cartes immédiatement après. A l'aide de ce procédé, la main droite, qui doit s'emparer des cartes, ne touche pas le jeu, à proprement parler, et ne fait que passer au-dessus à quelques centimètres de distance.

Tenir le jeu dans la main gauche, le petit doigt fortement inséré au-dessous des cartes à enlever, les autres doigts pressant sur le dessus des mêmes cartes pour les maintenir en place. Au moment où, sous un prétexte quelconque, la main droite passe au-dessus du jeu, redresser les doigts de la main gauche et pousser, avec le petit doigt, qui se détend comme un ressort, les cartes dans la paume de la main droite.

II. — ENLEVAGE DES CARTES PLACÉES SOUS LE JEU. — *A*. — ENLEVAGE DE LA MAIN DROITE. — *Première méthode* (*la bascule*

arrière). — Tenir le paquet dans, la main gauche, entre l'extrémité du pouce placée au milieu de la tranche du grand côté gauche, et les extrémités des trois derniers doigts sur la tranche opposée, l'index placé au-dessous du jeu ; poser la main droite sur le jeu, les quatre doigts joints, sur le petit côté du haut, à la hauteur du pli de la troisième articulation du médius et de l'annulaire, le pouce ne touchant pas les cartes. Glisser, à l'aide de l'index gauche étendu et faisant pression contre le restant du jeu, la première carte du dessous du jeu, jusqu'à ce qu'elle butte contre l'extrémité des quatre doigts de la main droite. Tirer alors, en arrière, les autres cartes, à l'aide du pouce et des trois derniers doigts de la main gauche, pendant que l'index de la même main pousse la carte dans le fond de la main droite ; l'opération étant complète dès que la tranche du jeu dépasse la tranche arrière de la carte enlevée. La main gauche s'éloigne alors, avec son contenu, la main droite devant toujours rester immobile n'ayant eu, pour rôle apparent, que d'égaliser les cartes.

C'est, en somme, l'application à l'enlevage, du saut de coupe des deux mains en long, que nous avons désigné sous le nom de bascule arrière.

Si on ne doit enlever du dessous du jeu qu'une seule carte, il vaut mieux tenir, comme nous venons de l'indiquer, l'index gauche allongé sous le jeu. Si l'on a besoin, au contraire, d'enlever un certain nombre de cartes, il est préférable de tenir l'index recourbé, comme pour l'exécution du saut de coupe basé sur le même principe.

Deuxième méthode (*Le Tiroir*). — Tenir le jeu dans la main gauche, de la même manière que dans la première méthode. Au moment où la main droite s'approche pour couvrir le paquet, détacher avec l'ongle de l'index gauche une ou plusieurs cartes, suivant le cas, à compter du dessous du jeu et les pousser, en arrière, dans la main droite qui les saisit dans le pli de la base du pouce. On fait ensuite passer ces cartes sur le dessus du jeu par le procédé déjà expliqué.

C'est l'application du saut de coupe « le tiroir » à l'enlevage.

Quand on veut enlever des cartes par-dessous, non plus pour les remettre, à un moment donné, sur le jeu, mais pour les faire apparaître ensuite ailleurs, par exemple, pour les faire passer, soi-disant, au travers la manche, on peut encore se servir du tiroir. Il y a avantage, en ce cas, à tenir le jeu les figures tournées du côté des spectateurs; la première carte du dessous ne changeant pas, après que la main droite est passée devant le jeu, le public ne peut soupçonner qu'il y a eu un enlevage de cartes.

Troisième méthode (*M. Clément de Lion*). — Présenter le côté droit du corps aux spectateurs, tenir le jeu dans la main gauche, le pouce sur le grand côté gauche, le médius et l'annulaire insérés au milieu, l'index et le petit doigt recourbés par-dessous. La main droite s'approche et saisit en long la partie supérieure du jeu, mais sur la droite, entre le pouce en bas et l'index en face, les autres doigts réunis contre l'index et dépassant le jeu. On fait alors passer, à l'abri du paquet supérieur et de la main droite, le paquet inférieur par-dessous en redressant les doigts de la main gauche et on l'applique, à l'aide des mêmes doigts, dans le fond de la main droite demeurée immobile, où il reste maintenu à l'empalmage.

A ce moment, on éloigne momentanément la main gauche, pour montrer qu'elle est vide, puis, on saisit et on écarte, avec cette même main, l'autre paquet qui, pour le public, continue à constituer le jeu entier, la main droite restant immobile.

Ce procédé est l'application, à l'enlevage, du saut de coupe d'Alexandre Hermann, que nous avons expliqué.

Quatrième méthode (*Buatier de Kolta*). — Cet artiste enlevait les cartes du dessous du jeu sans toucher à ce dernier. A cet effet, au moment où la main droite passait au-dessus et à droite de la main gauche, il exécutait le saut de coupe d'une main, ordinaire, et appliquait le paquet inférieur à l'intérieur de la main droite.

De toutes ces méthodes, les deux premières seules, à notre avis, peuvent être employées sur table.

B. — ENLEVAGE DE LA MAIN GAUCHE (1). — Tenir le jeu en long, avec la main droite, entre le pouce en bas et à droite, gardant, s'il y a lieu, la séparation d'avec les cartes à enlever par un pincement de chair et les quatre autres doigts joints en haut, au niveau du pli de la troisième articulation des doigts médius et annulaire, mais un peu à droite, de façon à ce que le petit doigt dépasse les cartes. Saisir le jeu par en dessous, avec la main gauche, le pouce en dessus et en bas, le coin gauche des cartes à enlever étant ainsi déjà à la base du pouce à la place exacte où il se trouvera, une fois l'enlevage effectué; l'index et le médius recourbés entre les cartes à enlever et le restant du jeu. Faire pression sur ces cartes, avec le méduis, près du coin droit et en bas, ce qui fait avancer également à droite le coin supérieur droit des dites cartes, pousser ce coin avec l'extrémité du petit doigt droit resté libre, faisant ainsi tourner les cartes pour les mettre dans l'axe de la main gauche propice à l'empalmage. Etendre les doigts de la main gauche et retourner cette main vers le corps pour cacher les cartes retenues à la vue du public. Porter, en même temps, en avant, la main droite qui, pour le public, tient toujours le jeu en entier, déposer, s'il y a lieu, le jeu sur la table. Le tout doit, bien entendu, être effectué en un seul mouvement et rapidement.

Ce mode d'enlevage est assez difficile à exécuter d'une manière naturelle et invisible, à cause de cette nécessité de faire pivoter les cartes; la même difficulté se présente, quand il s'agit de replacer les cartes, ainsi conservées, sous le dessous du jeu. Il faut également une grande habitude pour pouvoir battre les cartes d'une manière naturelle, tout en en gardant dans la main gauche dans cette position.

---

(1) Nous ne reproduisons pas l'enlevage de la main gauche décrit par Robert Houdin qui est très inférieur à celui que nous indiquons, simplifié de M. Erdnase. Il existe un autre procédé ingénieux au moyen duquel les cartes à enlever séparées du restant du jeu par l'auriculaire gauche inséré au-dessus pivotent ensuite sous l'action de l'index droit. Il a été décrit par M. Ottokar Fischer dans son très intéressant livre : *J. N. Hofzinser kartenkünste*.

Il existe un cas cependant où cet enlevage de la main gauche se trouve facilité. C'est, quand en faisant remettre une carte tirée, on prend soin qu'elle dépasse en haut, d'environ trois centimètres. Sous prétexte de l'enfoncer et de la mettre au niveau des autres, on la pousse en biais, par le coin droit d'en haut, de façon à ce qu'elle parvienne, en diagonale, jusqu'à l'autre bout du jeu. Dans cette position, l'empalmage dans la main gauche se fait assez commodément en reprenant le jeu de la main droite, pour le donner à mêler à un spectateur.

Enlevage Latapie. — Il est bien certain que, si l'on pouvait enlever les cartes de la main gauche et les maintenir empalmées dans cette main, non plus en long mais en large, tous les inconvénients signalés n'existeraient plus; il y aurait intérêt, tout au contraire, à pratiquer un pareil enlevage. Mais, pour les personnes douées de mains ordinaires, les cartes tenues dans le sens de la largeur dépassent forcément, par en haut ou par en bas. Cependant un opérateur fort adroit, M. Latapie (1), possesseur de mains larges et solides, pratique, constamment, et avec succès, cet empalmage en largeur qui lui permet de dérouter les compétences. Il peut maintenir les cartes entre la base du pouce et celle des doigts médius et annulaire, de façon à conserver les doigts naturellement écartés et de pouvoir, notamment, tenir un cigare et le fumer sans paraître aucunement gêné. Nous conseillerons vivement à ceux de nos lecteurs qui posséderaient des mains aussi bien conditionnées, de s'approprier cet enlevage; il est inutile, croyons-nous, de tenter de l'exécuter avec des cartes américaines.

SECTION IV. — Les Filages et Substitutions de cartes.

Définition. — Filer la carte, d'après la théorie classique, c'est échanger, à l'insu du spectateur, la carte que l'on tient,

(1) Sur M. Latapie, artiste professionnel, voir *Illusionniste*, t. III, p. 22.

seule dans la main droite, avec la première carte du jeu conservé dans la main gauche.

On comprend aisément les nombreuses applications que l'on peut faire d'un tel principe et, par suite, tout l'intérêt qu'il y a à en acquérir l'usage.

Nous comprendrons, également, dans cette section, outre le filage proprement dit, tel que nous venons de le définir, les autres substitutions de cartes accomplies à l'insu du spectateur.

§ Ier. — *Les Filages proprement dits.*

On distingue le filage dessous, dans lequel la carte à échanger est, après l'opération, placée sous le jeu et le filage dessus, où cette carte est laissée sur le dessus du jeu. Nous commencerons par le filage dessous, le plus ancien en date, et qui n'a guère subi de modifications depuis Robert Houdin.

A. Le Filage dessous. — Tenir le jeu de la main gauche, de la manière ordinaire pour donner les cartes. Faire voir la carte à échanger au public et la tenir, à cet effet, vers le bas du grand côté gauche, entre l'index dessus et le médius dessous, le pouce restant libre placé près de l'index. Au moment de l'exécution, pousser avec le pouce gauche la première carte du dessus du jeu, vers la droite, de manière à lui faire dépasser sensiblement le niveau des autres et ne tenir le jeu en dessous qu'avec l'index, les autres doigts en étant écartés pour donner passage à la carte à échanger. Rapprocher en même temps les mains, la main droite faisant seule tout le trajet, ou même rejoignant la main gauche qui commençait à se retirer dans le même sens mais plus lentement. Placer la carte à échanger au-dessous du jeu où les doigts de la main gauche s'en emparent et saisir en même temps la carte du dessus entre le pouce et l'index droits. Conserver ensuite la main droite immobile et éloigner la main gauche un peu baissée en avant pour cacher le mouvement de l'index qui s'écarte pour que la carte placée sous le jeu puisse être entièrement réunie aux autres. Le tout doit être accompagné d'un mouvement du corps dans le même sens, avec inflexion en avant.

Le Filage dessous

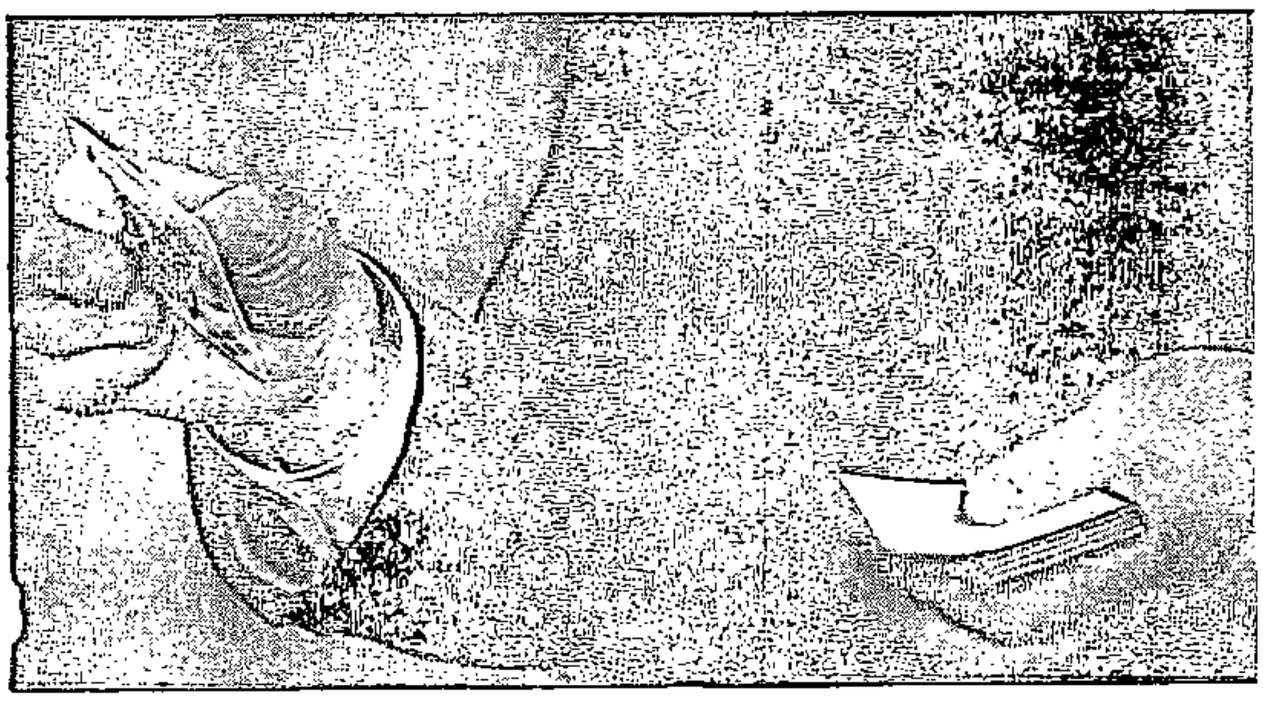


FIG. 11

11

La position de début ; la carte avancée par le pouce gauche.

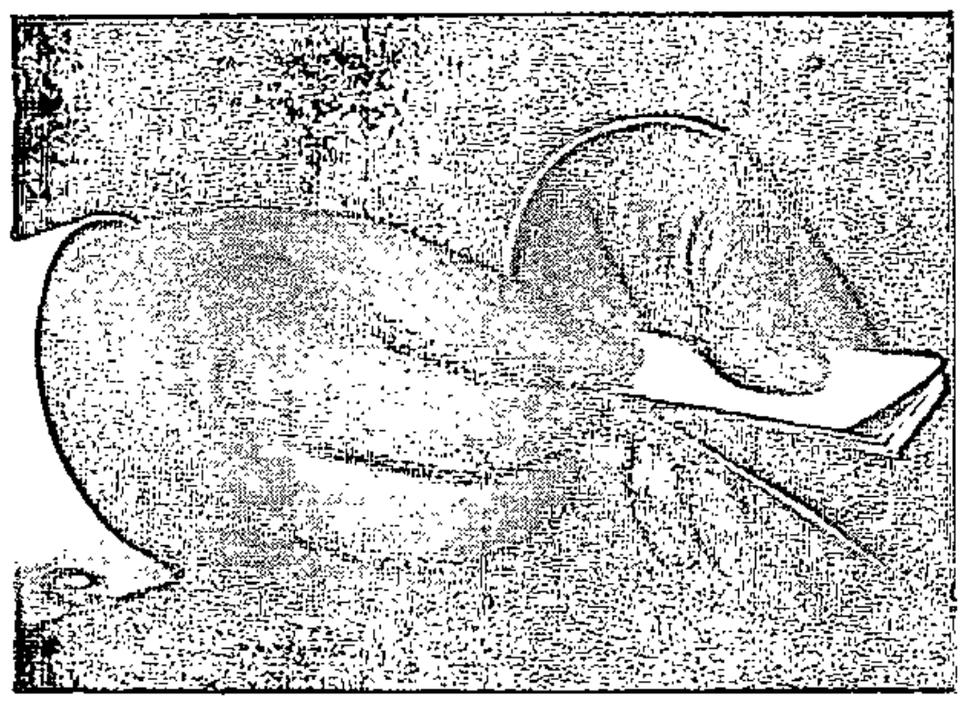


FIG. 12

12

(*Suite*). La main droite a rattrapé la main gauche qui se retirait et l'échange des cartes s'opère.

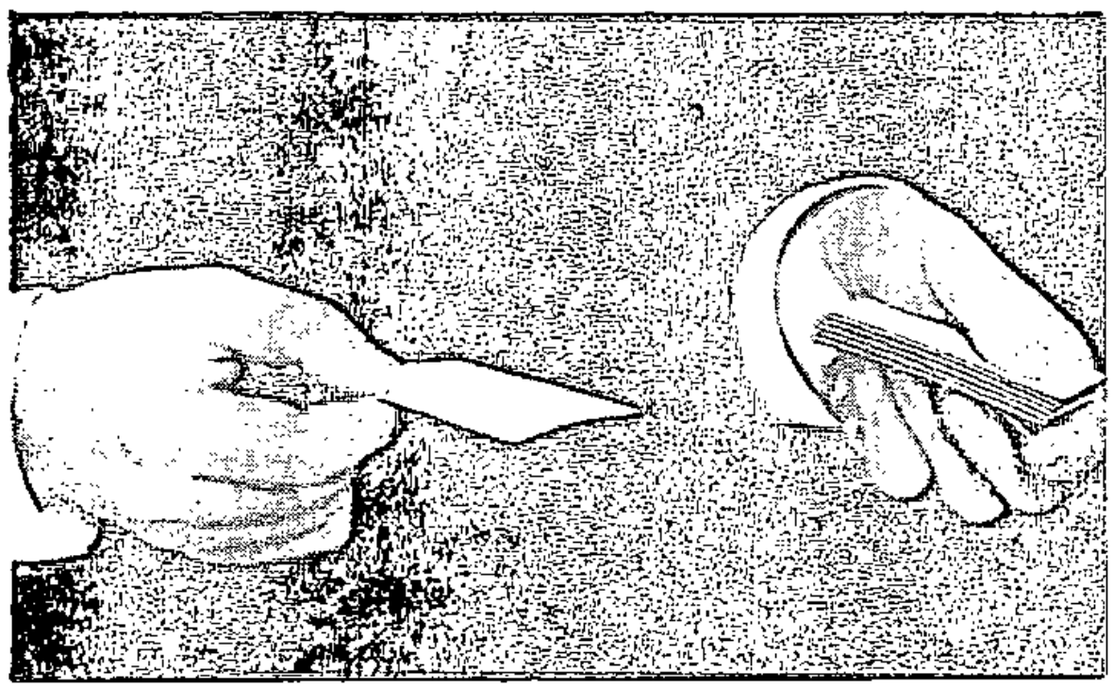


FIG. 13

13

(*Suite*). La main droite demeurant immobile, la gauche s'est éloignée et l'index est en train d'être retiré pour être reporté sous le jeu.

Nous avons dit qu'au moment où la carte à échanger était amenée par la main droite au-dessous du jeu, les trois derniers doigts de la main gauche devaient se trouver écartés de l'index pour la recevoir. C'est là le point délicat de ce genre de filage. Il ne faut pas ouvrir ces doigts brusquement au dernier moment, ce qui attirerait forcément le regard des spectateurs, ni tenir à l'avance les mêmes doigts largement éloignés de l'index et formant comme une pince, ce qui aurait le même résultat. On doit écarter ces doigts progressivement et à l'avance de l'index en les conservant recourbés et joints dans une position naturelle et ne laisser entre eux et l'index que l'espace strictement nécessaire pour le passage de la carte. Nous insistons tout particulièrement car cela est essentiel, et bien des opérateurs pèchent par ce point.

Le débutant à la lecture d'une telle explication ne peut s'imaginer qu'un pareil échange puisse avoir lieu sans être aperçu du public, mais il ne faut pas oublier qu'il faut appliquer ici, plus que jamais, cette règle générale en prestidigitation : détourner adroitement, par le regard, le geste et la parole, l'attention des spectateurs au moment d'agir.

Pour varier et mieux tromper son public, M. Raynaly emploie quelquefois le moyen suivant pour masquer ce filage : Après avoir fait voir la carte tirée, à la personne qui l'a choisie, il la pose verticalement, face au public, avec la main droite, en avant et un peu à droite du jeu, entre l'index et le médius de la main gauche. A cet effet, l'index gauche est allongé le long de la tranche supérieure du jeu et le médius s'applique derrière la carte. Il demande alors, à la même personne, d'ouvrir la main et, au moment où les regards sont portés sur cette main, il saisit la carte en évidence entre l'index et le médius droits, et, en même temps, la première carte du jeu qu'il glisse, à cet effet, avec le pouce gauche, entre le pouce et l'index droits ; il baisse tout le jeu et, dans le même mouvement, fait passer dessous la carte connue du public et dépose, dans la main, la première carte du jeu. Cette substitution s'opère sans bruit et est pratiquement invisible.

B. Le Filage dessus. — *Première méthode* (Robert Houdin). — Tenir le jeu de la main gauche, comme pour le filage dessous, et la carte à échanger de la main droite, entre le pouce dessus et l'index dessous placés sur le grand côté droit et plutôt vers le bas. Rapprocher la main droite et poser la carte à échanger sur la première carte du jeu. Saisir vivement ces deux cartes à la fois entre le pouce et l'index droits et leur imprimer un mouvement inverse de glissement, c'est-à-dire faire avancer la première carte du jeu, devenue momentanément la seconde, et faire reculer l'autre. La main gauche s'éloigne en emportant le jeu, la carte échangée restant seule dans la main droite.

Cette méthode n'est plus guère employée (1) par les artistes qui lui préfèrent, en général, la suivante d'une exécution plus facile.

Deuxième méthode (ordinaire). — Tenir le jeu de la main gauche, comme dans les deux filages précédents et la carte à échanger dans la main droite, entre le pouce et l'index, comme dans le filage Robert Houdin.

Au moment de l'exécution, la main droite se rapproche de la gauche dont le pouce fait avancer la carte de dessus; on dépose la carte à échanger sur le dessus du jeu et on s'empare, en même temps, de la carte qui se trouvait la première du jeu entre l'index et le médius droits. La main gauche s'écarte alors et le mouvement est absolument le même que pour le filage dessous.

Ce filage dessus est plus rapide mais moins silencieux que le précédent.

Troisième méthode (M. Talazac) (2). — La position du jeu dans la main gauche est toujours la même, mais la carte à échanger est tenue dans la main droite, en long, entre le pouce

(1) Sauf peut-être en France.

(2) Sur M. Talazac, artiste professionnel, voir *Illusionniste*, t. I, p. 116.

en bas et à droite, et l'index en haut, également à droite. La main droite s'approche de la main gauche qui s'éloigne moins vite, dans la même direction ; elle dépose la carte à échanger sur le dessus du jeu et s'empare de la première carte avancée par le pouce gauche, à l'aide du pouce en bas et du médius en haut. La main droite s'arrête alors, pendant que la main gauche continue à s'éloigner.

Quatrième méthode (Américaine). — Le jeu et la carte à échanger sont tenus exactement comme dans la méthode précédente ; l'opérateur fait voir la carte à échanger au public en la portant vers sa droite, puis vers sa gauche. Pour ce faire, il passe, en dernier lieu, la main droite par-dessus la main gauche qui fait avancer, comme toujours, la carte du dessous à l'aide du pouce. C'est en repassant la main droite au-dessus du jeu, pour aller déposer la carte sur la table, que se fait l'échange.

Cinquième méthode (M. Talazac). — C'est, plutôt qu'une véritable méthode, un procédé ingénieux, qui rappelle celui de M. Raynaly, pour le filage dessous. On fait voir la carte tirée et on la dépose un instant sur le dessus du jeu, tenu, comme toujours, dans la main gauche, mais en ayant soin de la mettre figure en l'air. On lui fait faire ensuite une révolution d'arrière en avant, dans le sens de la longueur, pour la faire revenir dos en l'air et la déposer sur la table. On la saisit à cet effet de la main droite renversée, paume tournée vers le public, entre le pouce et l'index. En retournant la main, et par suite la carte, on dépose sur le jeu, que la main gauche penche en avant, la carte retournée et on s'empare en même temps de la première carte du jeu, que le pouce gauche avance à cet effet, entre l'index et le médius droits (1).

---

(1) Il y a lieu de rapprocher de ce procédé, celui décrit par M. Ottokar Fischer dans son livre déjà cité, basé également sur le retournement de la carte opéré dans le sens de la largeur et non plus dans le sens de la longueur.

Nous avons toujours supposé, jusqu'à présent, qu'une seule carte était échangée; il est facile de se rendre compte, qu'à l'aide de plusieurs des méthodes indiquées, on peut filer trois ou quatre cartes à la fois; la difficulté augmente, bien entendu, en raison directe du nombre de cartes.

§ II. — *Les Filages « lato sensu » ou substitutions de cartes.*

Un certain nombre de substitutions de cartes exigent l'emploi de deux cartes superposées, présentées au public comme une seule carte, nous commencerons par cette sorte de filages.

A. Substitutions de cartes par superposition. — *Premier procédé* (l'Homme Masqué.) — S'arranger, au moyen d'un faux mélange ou de toute autre manière, pour que la carte voulue soit placée la deuxième sur le jeu. Enlever alors les deux premières cartes, appliquées exactement l'une contre l'autre, entre le pouce en bas, et les autres doigts de la main droite en haut, et faire voir la carte voulue aux spectateurs, puis la replacer sur le dessus du jeu; un moment après, reprendre, soi-disant, la même carte, mais avoir soin, cette fois-ci, de ne saisir réellement, que la première carte que l'on dépose sur la table, l'échange se trouve ainsi réalisé d'une façon fort simple et très pratique.

Deuxième procédé : par glissement. — Comme dans l'espèce précédente, enlever, à la fois, les deux cartes qui se trouvent sur le dessus du jeu, mais, cette fois-ci, ces cartes devront être tenues entre le pouce et l'index droits, dans la position du filage ordinaire. Il est plus difficile de conserver ainsi deux cartes, exactement l'une sur l'autre; une fois cette habitude acquise, il est préférable de tenir de même les cartes pour exécuter le procédé précédent. Tenir le jeu de la manière habituelle, dans la main gauche; après avoir fait voir la carte à échanger au public, on la pose sur la table, mais, pour ce faire, on passe la main droite au-dessus du jeu et un peu à droite. A ce moment précis, on fait glisser, avec l'index droit,

la carte du dessous et on l'abandonne sur le jeu, le pouce gauche achevant de la mettre au niveau exact des autres cartes, et on ne dépose sur la table que la première carte : l'échange se trouve ainsi accompli.

Troisième procédé : par empalmage. — Les deux cartes superposées, et censées n'en faire qu'une, sont tenues dans la main droite, en long, pouce en bas et autres doigts en haut ; on fait voir au public la carte du dessous et on prend, soi-disant, cette carte dans la main gauche, mais, en réalité, c'est la carte du dessus qui change de main, la carte montrée au public étant conservée, à l'empalmage, dans la main droite.

A cet effet, on saisit les deux cartes à la fois, entre le pouce gauche en dessus, et l'index et le médius en dessous. A l'aide du pouce, on tire la carte du dessus dans la main gauche, tandis que le médius pousse, en même temps, la carte du dessous dans le fond de la main droite. On saisit alors le jeu de cette dernière main, pour se débarrasser de la carte empalmée, et on dépose l'autre carte sur la table.

Quatrième procédé : par glissement, en long, dans le milieu du jeu. — Après avoir montré aux spectateurs, comme n'en faisant qu'une, les deux cartes superposées, on saisit ces cartes de la main droite, par l'extrémité du haut, pouce en dessus, index et médius en dessous, le dos de la main vers le public et on les introduit au milieu du jeu incliné en avant, vers le sol, entre le pouce à gauche et les trois derniers doigts de la main gauche à droite, l'index gauche restant libre, par la tranche d'en haut et jusqu'à mi-longueur seulement. A ce moment, profitant de ce que l'inclinaison du jeu et le dos de la carte du dessus empêchent le public de voir, on pousse, à l'aide du médius droit, la carte du dessous dans le jeu et, dès qu'elle se trouve suffisamment loin (un centimètre environ) du niveau de la carte supérieure, on achève de l'enfoncer complètement dans le jeu, à l'aide de l'ongle de l'index gauche, que l'on place, à cet effet, sur la tranche. L'échange est réalisé et on n'a plus qu'à en tirer le parti voulu pour l'expérience en cours.

Il existe encore une autre substitution de cartes superposées, pratiquée par M. Latapie, mais comme elle nécessite l'emploi de l'empalmage arrière nous la retrouverons au chapitre III *in fine*.

B. Les autres substitutions de cartes. — 1° *Substitution d'une carte à une autre par empalmage dans la main droite, et empalmage dans la main gauche.* — Ayant une carte à l'empalmage dans la main droite, on fait voir une deuxième carte, tenue entre le pouce et l'index de cette main, dans la position du filage ordinaire. On prend cette carte en large, dos en dessus, dans la main gauche, entre le pouce à gauche, et les autres doigts à droite. On reporte ensuite cette carte dans la main droite, mais en ayant soin, cette fois-ci, de l'appliquer contre la première carte, de façon à ce que ces deux cartes, paraissent n'en faire qu'une. Après avoir fait voir au public le dessous des deux cartes ainsi superposées, on les replace en long dans la paume de la main gauche. On saisit à nouveau la carte de la main droite pour la déposer, par exemple, sur la table, mais cette fois-ci on ne reprend que la carte du dessus, l'autre carte étant conservée, à l'empalmage, dans la main gauche, on retourne, en même temps, cette main vers le corps pour que le public ne puisse apercevoir la carte qui s'y trouve dissimulée. Il ne reste plus qu'à se débarrasser de cette dernière carte.

2° *Substitution d'une ou plusieurs cartes, par empalmage dans la main gauche et empalmage dans la main droite.* — Au moment d'agir, les cartes qu'il y aura lieu de produire après l'échange se trouvent à l'empalmage dans la main gauche, figures contre la paume de cette main. Saisir les cartes à échanger sur le jeu ou sur la table, dans le sens de la largeur, entre le pouce et l'index de la même main, figures vers la paume et retourner la main le dos vers le public, couvrir les cartes saisies en dernier lieu dans le sens de la longueur, avec la main droite, et les empalmer dans cette main qui saisit, en même temps, dans le sens de la longueur, entre le pouce d'un côté et les autres doigts de l'autre, les cartes gardées jusqu'alors, à l'empalmage

dans la main gauche et les dépose sur la table, dos en l'air, comme si c'étaient les cartes prises en premier lieu.

Cette substitution présente un certain défaut : les premières cartes sont prises, en long, par la main droite et au moment où cette main jette, soi-disant, les mêmes cartes sur la table, ces dernières cartes sont tenues en large.

3° *Substitution de plusieurs cartes par saut de coupe et deux empalmages dans la même main.* — Tenir à l'empalmage, dans la main droite, les cartes à substituer. Prendre de la main gauche les cartes à échanger et les tenir dans le sens de la largeur, entre le pouce à gauche et les autres doigts à droite, figures en bas, et les porter vers la main droite qui se pose dessus en long, pouce en bas, autres doigts en haut, comme pour les égaliser. Les deux mains étant ainsi réunies, appliquer les deux paquets de cartes, exactement, l'un contre l'autre, en gardant la séparation à l'aide du petit doigt gauche, ou d'un pincement de chair, les abandonner de la main droite et relever légèrement la main gauche. Laisser voir, sans ostentation, d'une part, que la carte du dessous n'a pas changé d'autre part, que la main droite est vide. Remettre la main gauche dans sa position primitive, et replacer de même la main droite sur les cartes. Les mains se trouvent ainsi dans la position voulue pour exécuter le saut de coupe ordinaire. Profiter d'un moment favorable pour effectuer cette passe, mais au lieu d'appliquer les paquets l'un sur l'autre, en dégageant les doigts, pousser, à l'aide du médius gauche, le paquet devenu supérieur et composé des cartes précédemment prises de la main gauche, dans le fond de la main droite. On peut alors, la substitution étant ainsi opérée, garder le paquet échangé dans la même main, ou le passer dans l'autre main, ou le déposer sur la table. On se débarrassera des autres cartes en les posant sur le jeu.

On peut, à l'aide de ce procédé, opérer une substitution de jeux; dans ce cas, tenant le premier jeu à l'empalmage de la main droite, on s'empare, de la même main, du deuxième jeu placé sur la table, on exécute le saut de coupe des deux mains, qui fait passer le deuxième jeu à l'empalmage à la place du

premier, on dépose ce premier jeu sur la table et on se débarrasse de l'autre jeu à la profonde.

On peut opérer la même substitution de cartes en se servant, au lieu du saut de coupe des deux mains ordinaire, du saut de coupe d'Alexandre Hermann.

4° *Substitution de cartes par le tiroir et deux empalmages dans la même main.* — Agir exactement comme dans la précédente substitution, jusqu'au moment où les mains sont réunies pour la seconde fois. Au lieu de maintenir le paquet inférieur, la main droite ne fait ici que le couvrir en haut, et le pli du pouce droit en bas, se place à la hauteur du coin gauche du paquet inférieur; l'index gauche se pose sur la tranche du haut de ce dernier paquet, pour le pousser dans le pli de la base du pouce droit. On exécute alors la passe au tiroir, mais, au lieu de déposer les cartes ainsi enlevées sur les autres, on les pousse, à l'aide du médius gauche, dans le fond de la main droite, où elles prennent la place du paquet primitif. Il ne reste plus qu'à disposer des cartes ainsi échangées suivant les nécessités de l'expérience en cours.

5° *Substitution de plusieurs cartes par la bascule arrière et deux empalmages dans la même main.* — Une fois les deux paquets de cartes et les deux mains réunis pour la deuxième fois, comme dans les substitutions précédentes, il suffit de recourber l'index gauche, sous le paquet inférieur, et de procéder à l'exécution de la bascule arrière, qui placera directement le paquet inférieur, à l'empalmage, dans le fond de la main droite.

§ IV. — *Le Filage grec.*

On entend par là le fait de donner à l'un des spectateurs et à son insu la deuxième carte du jeu au lieu de la première, en distribuant les cartes. Cette manœuvre est très employée par les grecs, car elle leur permet, en se servant de cartes marquées dont ils reconnaissent, par suite, la valeur au passage, de se réserver les cartes avantageuses. Cette substitution pouvant rendre également des services en prestidigitation, nous indiquerons trois méthodes de l'opérer.

PREMIÈRE MÉTHODE (Robert Houdin). — Tenir le jeu dans la main gauche, dans la position habituelle pour donner des cartes; pousser à la fois, avec le pouce les deux premières cartes du jeu, la première carte débordant néanmoins davantage. Saisir à la fois ces deux cartes, entre le pouce et l'index droits et leur imprimer un mouvement inverse de glissement. La main droite s'éloigne ensuite, en emportant la deuxième carte, pendant que le pouce gauche achève de remettre la première carte au niveau du jeu. On remarquera la similitude de cette opération avec la méthode de filage dessus de Robert Houdin, que nous avons déjà expliquée.

DEUXIÈME MÉTHODE. — Tenir le jeu dans la main gauche, un peu plus bas que d'habitude, de manière à pouvoir courber l'index le long de la tranche supérieure du jeu jusqu'au coin de droite, et de tenir ainsi le paquet plus solidement. Pousser en biais, un peu vers le bas, avec le pouce, les deux premières cartes, de façon à ce que la première déborde un peu plus, mais que le coin supérieur droit de la seconde paraisse au-dessous, un peu plus haut, et dépassant suffisamment la tranche du jeu. Saisir ce coin entre le pouce et le médius droits, engager, assez profondément, ce dernier doigt sous la deuxième carte, enlever ainsi cette carte en faisant pression, par en dessous, contre la première pour faciliter l'action du pouce gauche à l'aide duquel on fait, en même temps, reculer la première carte pour la remettre au niveau du jeu. Le médius gauche, placé sur la tranche du jeu, empêche qu'il n'y ait, au début de l'opération, plus de deux cartes avancées, à la fois, par le pouce gauche.

Il faut une très grande habitude pour arriver à exécuter le filage grec d'une manière parfaite, à l'aide de l'une ou l'autre de ces méthodes, mais, entre les mains d'un artiste habile, il devient absolument invisible à la plus courte distance.

TROISIÈME MÉTHODE. — *A l'aide d'une seule main.* — Tenir solidement le jeu de la main gauche, de la manière ordinaire, si ce n'est que les cartes sont fortement serrées entre les quatre doigts et le pli de la base du pouce. Etendre le pouce sur le jeu, jusqu'à ce qu'il atteigne la tranche de droite au-dessus

de l'extrémité de l'index, le tirer alors un peu en arrière, ce qui a pour résultat de faire bomber en dedans la première carte et de permettre à ce doigt d'entrer en contact avec l'extrémité droite de la carte suivante, puis de la pousser vers la droite. Retourner en même temps la main, en balançant le bras, et au moment où la paume de la main se trouve tournée vers la table, diminuer la pression du pouce sur la deuxième carte et la faire ainsi tomber sur la table, figure vers le plafond. Avec une certaine habitude, on arrive à pouvoir pousser ainsi et faire tomber la deuxième carte sans avoir besoin de retourner la main.

§ IV. — *La Carte glissée.*

Tenir le jeu dans la main gauche en large figures en bas, entre le pouce à droite et les autres doigts à gauche, les deux derniers doigts dépassant le bas du jeu, la paume de la main tournée vers le sol.

Faire voir la dernière carte du jeu aux spectateurs, puis baisser la main en la tournant un peu à droite et tenir le jeu horizontalement, ou même légèrement incliné en avant.

Faire semblant de vouloir tirer la carte du dessous avec la main droite renversée, pouce dessus et index dessous, mais, en réalité, la pousser en arrière, vers le poignet gauche, avec le médius droit légèrement mouillé à cet effet, et n'entraîner, avec l'index droit, que la deuxième carte que l'on pose sur la table comme étant la carte précédemment montrée. On peut encore, au lieu du médius droit, se servir, pour glisser la première carte en arrière, du médius ou de l'annulaire gauche, préalablement humecté.

§ V. — *Le Paquet glissé ou la carte coulée.*

Tenir le jeu horizontalement, figures en bas, dans la main gauche, entre le pouce à gauche, les quatre autres doigts à droite, la tranche du petit côté supérieur vers le public. Prendre de la main droite la moitié supérieure du jeu, en long, entre le pouce en bas et les autres doigts en haut, au niveau du pli

de la troisième articulation du médius et de l'annulaire. Faire voir la carte placée sur le dessus du paquet inférieur, poser ensuite la tranche droite du paquet supérieur exactement le long de l'extrémité droite du grand côté droit du deuxième paquet, de façon à ce qu'il y ait entre les extrémités gauches, des deux parties du jeu, un angle d'environ quarante-cinq degrés. Faire pression sur la première carte du paquet supérieur, à l'aide du médius et de l'annulaire gauches que l'on peut mouiller, préalablement, pour faciliter la retenue de cette carte. Tirer alors à l'aide de la main droite, à gauche et légèrement en haut, tout le paquet supérieur et le faire glisser contre la première carte ainsi maintenue. Dès que l'extrémité droite de ce paquet aura dépassé l'extrémité gauche de la carte, celle-ci n'étant plus soutenue, et étant au contraire, pressée par les doigts de la main gauche, tombera invisiblement sur la première carte du paquet inférieur, les doigts de la main droite cachant entièrement ce mouvement.

Ce glissement est facile à opérer, mais il faut encore une certaine délicatesse pour l'exécuter sans bruit.

§ VI. — *Substitution de cartes simulée (M. Odin).*

Il est souvent utile de faire croire au public que l'on échange des cartes alors, qu'en réalité, ce sont toujours les mêmes que l'on utilise. Voici une manière très simple, mais très efficace, d'arriver à ce résultat : Tenir dans la main gauche, entre le pouce dessus et l'index dessous, figures en bas, les cartes qui doivent, soi-disant, être échangées contre celles qui se trouvent, par exemple sur la table devant un spectateur; saisir ces autres cartes de la main droite, entre l'index dessus et le médius dessous, figures en bas, comme dans le filage dessous ordinaire. Porter rapidement ces cartes dans la main gauche, qui s'en empare, entre l'index et le médius; pendant que la main droite saisit, de son côté, entre l'index et le pouce, les cartes tenues dans la main gauche et demeure ensuite immobile. Reporter immédiatement, avec la main gauche, les cartes qui viennent d'y être déposées, dans leur position primitive sur la table.

Pour toute personne, non prévenue, si le tout est effectué d'une manière naturelle, assez rapidement, mais sans précipitation, la main droite aura déposé les cartes qui étaient sur la table dans la main gauche, pendant que celle-ci remettait en leur lieu et place les cartes qu'elle tenait au début de l'opération. Il faut avoir soin, au cours de l'exécution, de tenir les cartes un peu baissées de manière qu'on ne puisse apercevoir, à aucun moment, la carte du dessous de l'un des paquets, ce qui aurait pour résultat de détruire toute illusion.

SECTION V. — Les cartes changeantes

Contrairement à ce qui a lieu pour les filages et substitutions diverses que nous venons de passer en revue, et qui ont pour but de changer une ou plusieurs cartes à l'insu du spectateur, les procédés que nous allons étudier maintenant permettent de faire changer une carte de couleur, ou plus exactement de valeur, sous les yeux même des spectateurs, prévenus à l'avance de cette métamorphose. Nous commencerons par les procédés nécessitant l'intervention des deux mains; nous étudierons ensuite ceux qui se pratiquent à l'aide d'une seule main.

§ Ier. — *Les changements de cartes réalisés à l'aide des deux mains.*

Premier procédé. — Il consiste à tenir, à l'avance, une carte à l'empalmage de la main droite, figure contre la paume de la main; on fait voir la carte du dessous du jeu tenue en large, dans la main gauche et on pose, avec la main droite, la carte empalmée sur la carte inférieure du jeu en faisant semblant de frotter cette dernière carte.

Ce procédé a l'inconvénient de ne pouvoir permettre de montrer la main droite vide au préalable.

Deuxième procédé. — *Retournement du jeu.* — Le jeu a été, à l'insu du public, séparé en deux parties, mises dos à dos, la dernière carte du dessous du jeu est exposée à la vue des

spectateurs le jeu étant tenu, à cet effet, dans la main gauche; il suffit de couvrir le jeu avec la main droite et, à l'aide des deux mains, sous le couvert de la main droite, et d'un mouvement de bas en haut, de retourner le jeu pour obtenir le changement désiré. Un second retournement du jeu permettra, s'il y a lieu, de faire réapparaître la première carte. Enfin, il suffira ensuite, d'un saut de coupe des deux mains, pour reconstituer le jeu.

Ce procédé permet de faire voir la main droite vide avant l'exécution, mais il a l'inconvénient de ne rendre possible qu'un seul changement de carte.

TROISIÈME PROCÉDÉ. — *Le Tiroir.* — Nous arrivons ici à une excellente solution du problème. Présenter le côté droit au public et tenir le jeu figure de la première carte du dessous vers les spectateurs, verticalement en large, dans la main gauche, entre le pouce en haut et au milieu et les extrémités des trois derniers doigts en bas, l'index restant libre, mais placé momentanément à côté des autres doigts. Faire voir, un moment, le dos du jeu pour montrer qu'il n'y a aucune préparation et reprendre ensuite la position primitive. Poser la main droite, préalablement montrée vide, en long sur la carte du dessous, la première articulation des doigts sur le petit côté droit du jeu, ce qui permettra, jusqu'au dernier moment, d'écarter les doigts et de montrer ainsi que la main droite est toujours vide. Porter l'index gauche en arrière de la tranche du petit côté du jeu à gauche, détacher avec l'ongle la première carte du dessus et la pousser dans le pli de la base du pouce droit ; à ce moment joindre les doigts de la main droite et serrer le pouce contre l'index. Retirer la main droite : 1° d'abord en arrière, en entraînant la carte poussée par l'index gauche; 2° puis, une fois que cette carte a dépassé le pouce gauche, légèrement, en haut. Repasser ensuite la main droite, sans appuyer, sur la carte du dessous du jeu et y déposer la carte enlevée. Il paraîtra aux spectateurs que c'est en frottant la première carte que la métamorphose s'est accomplie. On fera voir ensuite la main droite vide et on pourra montrer également que le dessus du jeu n'a

pas subi de modification; on aura eu soin, au moment du deuxième passage de la main droite sur la carte, de replacer l'index gauche à côté des autres doigts de la même main.

C'est en somme une adaptation de l'enlevage et du tiroir.

Sous cette forme, cette méthode nous paraît remplir tous les desiderata : elle est tout à la fois rapide, gracieuse et silencieuse; elle peut être exécutée de près, absolument sous les yeux de n'importe quel spectateur, sans risquer de laisser surprendre la manière d'opérer. Toutefois, lorsqu'on se sert de cartes américaines, comme la carte enlevée n'est maintenue, à un certain moment, qu'à l'aide du pli du pouce, l'extrémité inférieure pourrait en être visible au bas de la main droite, en dessous du petit doigt.

Variantes. — Ce procédé comporte quelques variantes.

Certains opérateurs ne se servent pas de l'index gauche; ils engagent fortement le pouce droit sur le jeu, agrippent solidement la carte arrière et tiennent les autres doigts de la main repliés sur le dessous du jeu. Ils écartent ensuite le jeu à l'aide de la main gauche ou l'ayant saisi de cette main, tirent en arrière la carte qui, dans les deux cas, se trouve maintenue au pli de la base du pouce, et étendent, en même temps, les doigts de la main droite pour cacher cette carte. Le jeu est ensuite ramené derrière la carte ou la carte replacée sur le dessous du jeu.

Nous préférons de beaucoup la première manière à cette variante.

D'autres artistes, au lieu de détacher et de pousser la carte arrière avec l'ongle de l'index gauche, replient ce doigt sous le jeu et font sortir la carte, en la pressant, dans la direction voulue, à l'aide de ce doigt, contre le restant du jeu. Le but cherché est d'éviter que l'on aperçoive l'index au moment où il se porte sur la tranche arrière du jeu, mais il est difficile, en opérant de cette manière, de ne pas faire sortir, à la fois, plusieurs cartes au lieu d'une seule et ainsi « la crainte d'un mal nous conduit dans un pire ».

Variante Grivolas. — Cette modification a pour but de

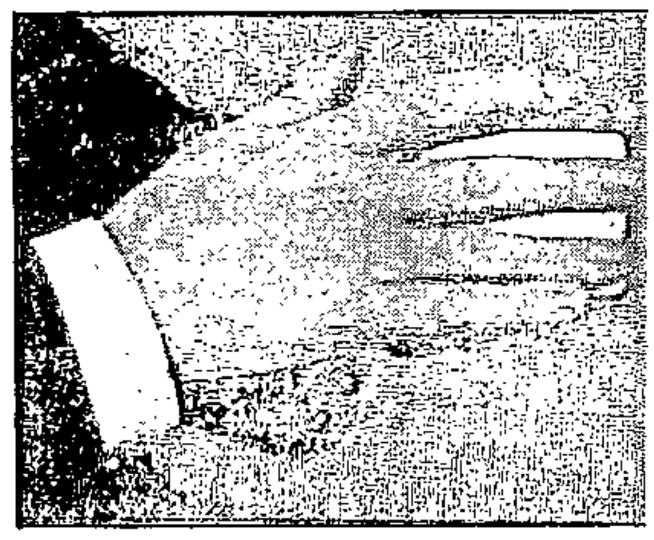


FIG. 14

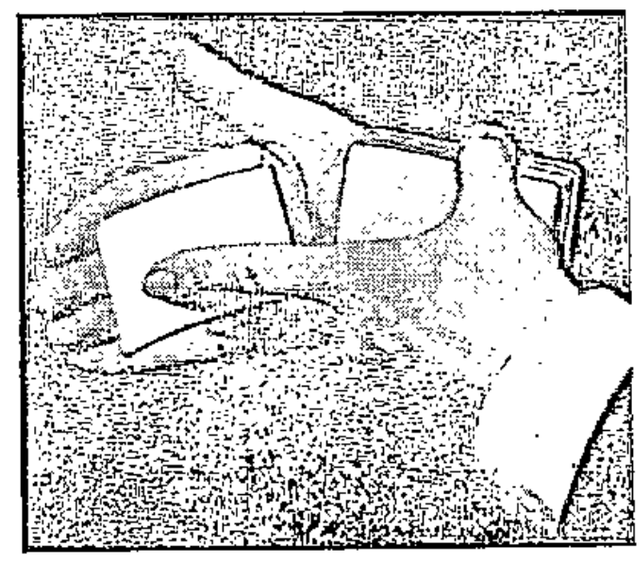


FIG. 15

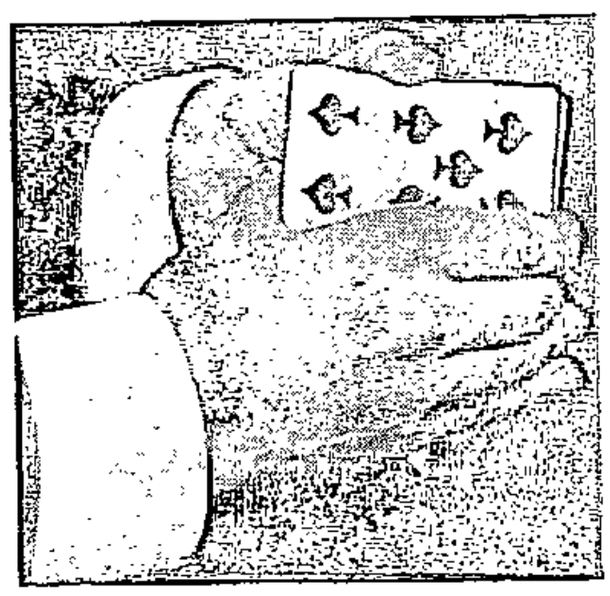


FIG. 16

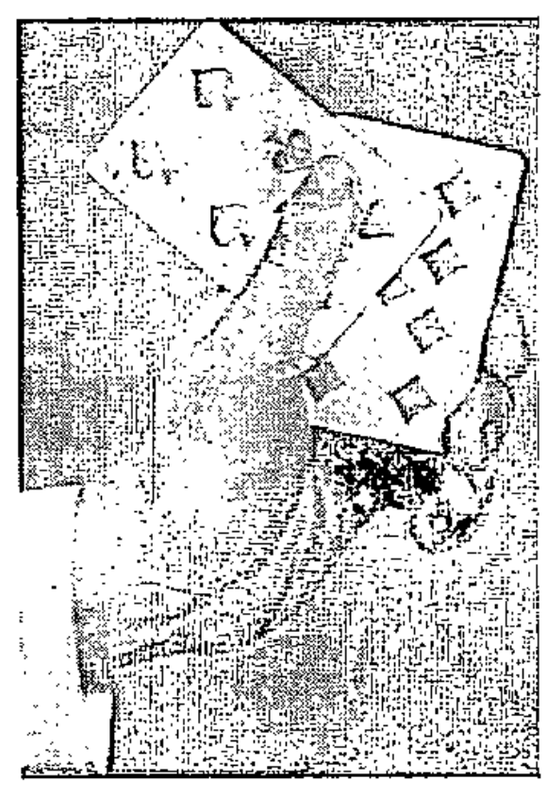


FIG. 17

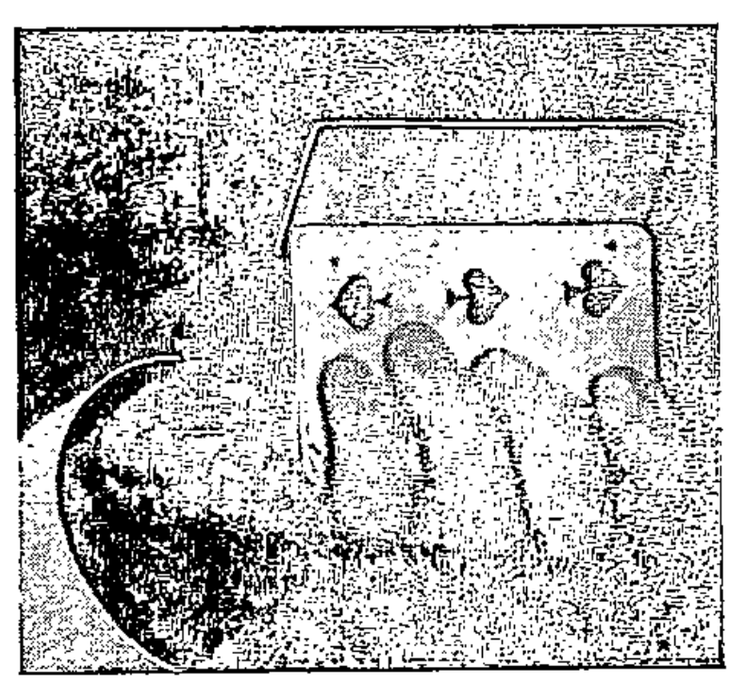


FIG. 18

Les Cartes changeantes

A. — *A l'aide des deux mains.*

14. — Le troisième procédé : le Tiroir, les doigts écartés laissent encore apercevoir la figure de la carte avant, alors que la carte arrière est déjà pincée au pli de la base du pouce.
15. — Le quatrième procédé : la bascule (vue arrière).
16. — Le septième procédé : M. Raynaly : la position de départ.

B. — *A l'aide d'une seule main.*

17. — Le premier procédé : en cours d'exécution.
18. — Le troisième procédé : en cours d'exécution.

permettre de maintenir constamment la main droite bien étendue et le pouce franchement écarté des autres doigts alors que la carte arrière s'y trouve dissimulée. A cet effet, la carte n'est jamais pincée au pli de la base du pouce, elle est d'abord poussée, comme il a été dit, par l'ongle de l'index gauche, puis, le petit doigt gauche recourbé est placé derrière cette carte qu'il applique et maintient dans la main droite, en s'allongeant, au fur et à mesure que cette main est portée en arrière, jusqu'à ce que la tranche avant de la carte ait dépassé la tranche arrière du jeu, et que l'on ait ensuite commencé à ramener cette carte sur le dessous du jeu. A ce moment, la carte étant maintenue entre la main droite et le jeu, on remet le petit doigt gauche, devenu inutile, à sa place primitive et la main droite achève de glisser la carte sur la première du dessous du jeu.

Cette modification a l'avantage d'intriguer les personnes au courant du processus ordinaire de ce changement de carte, mais elle a l'inconvénient de ne pouvoir être exécutée aussi rapidement et fait, par suite, moins d'effet sur la masse des spectateurs.

QUATRIÈME PROCÉDÉ (*Bascule*). — Pour effectuer ce changement de carte, tenir le corps, le jeu et la main gauche, exactement dans la même position que pour le précédent. Passer également la main droite sur le jeu en longueur, mais, cette fois-ci, d'arrière en avant. Au moment où les quatre doigts réunis dépassent l'extrémité gauche des cartes, l'index gauche étendu derrière le jeu presse la carte arrière contre les autres, maintenues par les doigts droits, et la fait ainsi glisser en avant, dépasser le jeu et se placer l'extrémité au niveau du pli de la troisième articulation des médius et annulaire droits. On continue à faire avancer la main droite et à pousser, dans cette main, la carte jusqu'à ce que la tranche arrière dépasse la tranche avant du jeu. A ce moment, la main droite ayant dépassé le jeu, les spectateurs peuvent encore voir que la carte du dessous du jeu n'a pas changé; il suffit alors de repasser la main droite sur cette carte pour y déposer la carte qui s'y trouvait dissimulée, et opérer ainsi le changement. L'index gauche, masqué par

la main droite, reprend sa place auprès des autres doigts, dès que son intervention n'est plus utile.

C'est, en somme, l'application du principe de la bascule arrière transformé pour les besoins de la cause. Certains opérateurs s'en rapprochent davantage en faisant basculer le jeu en arrière au lieu d'entraîner, comme nous l'avons indiqué, la carte en avant, l'avantage de notre procédé est de permettre de faire voir une dernière fois la carte à changer, après le premier passage de la main droite.

Variantes. — Ici aussi, on peut faire intervenir le petit doigt gauche, pour maintenir la carte dans la main droite, ce qui permet, au lieu de repasser directement cette main d'avant en arrière sur le jeu, de la faire passer dans le même sens, mais au-dessous du jeu et de ne l'y remettre qu'ensuite pour y déposer la carte.

On peut également, sans l'intervention du petit doigt, obtenir la liberté absolue de la main droite ; il suffit, au moment où la carte est poussée contre cette main, d'en écarter légèrement les doigts index et auriculaire et de les refermer ensuite en pinçant ainsi la carte, comme dans la troisième manière de tenir une carte après l'enlevage.

COMBINAISON DES TROISIÈME ET QUATRIÈME PROCÉDÉS. — On peut, en combinant ces deux procédés, opérer deux changements successifs de la première carte du dessous du jeu. Il faut pour cela, au moment où, en exécutant le quatrième procédé, on passe pour la deuxième fois la main droite sur le dessous du jeu et où, par suite, l'index gauche devient libre, replacer ce doigt sur la tranche du jeu pour détacher et pousser avec l'ongle la première carte arrière qui se trouve ainsi au moment où la précédente carte vient d'être déposée par la main droite placée au pli de la base du pouce de cette même main. Cette nouvelle carte est, à son tour, déposée la première sur le dessous du jeu, par la main droite qui passe, à cet effet, une troisième et dernière fois.

CINQUIÈME PROCÉDÉ. — *Pince du médius droit.* — Ce procédé ressemble beaucoup au précédent ; il s'en distingue toutefois

en ce que l'index gauche ne prend aucune part à l'opération. Au moment où la main droite passe pour la première fois d'arrière en avant, sur le dessous du jeu, le médius droit recourbé agrippe. par derrière, la première carte arrière en faisant pression contre le jeu; l'action de ce doigt et de la main droite qui continue son mouvement en avant, tire la carte au-delà du jeu dans la même direction. Dès que cette dernière dépasse suffisamment, l'index et le petit doigt, qui s'étaient déjà écartés à cet effet, la pincent et l'appliquent respectivement contre le médius redressé et l'annulaire; la carte se trouve tenue dans la position de l'enlevage troisième manière. Il ne reste plus qu'à la déposer, à l'aide de la main droite, pour opérer le changement.

SIXIÈME PROCÉDÉ. — *Double glissement en sens inverse.* — Nous ignorons si M. Harry Houdini est l'inventeur de ce procédé, mais c'est par lui que nous l'avons vu exécuter le premier, lors d'un de ses passages à Paris. Tenir comme précédemment le jeu en large, dans la main gauche, entre le pouce d'un côté, les autres doigts de l'autre, soit horizontalement, soit verticalement, la première carte du dessous du jeu tournée vers le public. Après avoir fait voir la main droite vide, la poser sur la carte exposée à la vue des spectateurs, en la couvrant à mi-hauteur seulement et la faire glisser, avec le médius et l'annulaire droits, pour lui faire dépasser le haut du jeu de plusieurs centimètres comme pour mieux attirer l'attention sur elle. Cette manœuvre a pour résultat de mettre la paume de la main en contact avec la carte suivante. Faire pression sur cette carte et la faire glisser, à l'aide de la paume préalablement mouillée, s'il est nécessaire, vers le bas du jeu jusqu'à ce que la tranche supérieure dépasse légèrement la tranche inférieure de la première carte maintenue dans sa position élevée à l'aide du pouce et du médius gauches. Porter, à ce moment, l'index gauche sur la tranche supérieure de la première carte et à l'aide de ce doigt, la ramener au niveau des autres cartes du jeu pendant que la paume de la main droite, remontant la deuxième carte en sens inverse, la remet également au niveau du jeu, mais en la glissant par-dessus la première carte.

Le changement se trouve effectué : la deuxième carte devenue maintenant la première et qui jusque-là avait été cachée au public par la main droite, étant brusquement démasquée à ce moment, par cette dernière main, que l'on doit, en même temps, montrer vide à nouveau.

On peut, par le même procédé, faire revenir ces deux cartes à leur place primitive, mais on ne peut produire ensuite un nouveau changement. Pour cette raison, comme aussi à cause de la nécessité de faire remuer la première carte avant d'opérer le changement, nous trouvons ce procédé inférieur aux trois précédents.

SEPTIÈME PROCÉDÉ. — *Saut de coupe modifié.* — Se tourner le côté droit vers le public et lui présenter le jeu verticalement dans le sens de la largeur, tenu entre l'extrémité du pouce en haut et celle des quatre autres doigts en bas. La première carte du dessous du jeu est exposée à la vue du public; approcher la main droite vers le jeu et profiter de ce qu'elle le masque pour introduire dans le jeu l'annulaire gauche et le séparer en deux parties. Placer la main droite en long sur le jeu et en tenir la partie arrière entre le pouce placé en bas du petit côté à droite et l'index ou le médius placé en bas du petit côté à gauche, de façon à ce que la presque totalité de la première carte avant et du jeu restent en vue. C'est en somme la position du saut de coupe des deux mains classique légèrement modifiée. Faire ensuite, une ou deux fois, à l'aide des deux mains, un mouvement de haut en bas en replaçant ensuite le jeu à son point de départ, puis, en accomplissant une dernière fois ce mouvement, exécuter rapidement en même temps le saut de coupe; faire ainsi passer le paquet de devant sous le paquet arrière, ce qui a pour résultat de changer la carte du dessous du jeu sous les yeux des spectateurs. C'est le mouvement de haut en bas exactement combiné avec le retrait brusque du paquet de devant qui permet de rendre ce changement absolument instantané et invisible, bien que la main droite ne couvre pas le jeu et ne cache que la deuxième phase de l'opération, c'est-à-dire le passage du paquet avant sous le paquet arrière.

Ce procédé est excellent et c'est une passe favorite de M. Raynaly qui l'exécute à la perfection. Nous préférons toutefois nous servir du petit doigt, et non de l'annulaire, qui a l'inconvénient de tenir trop écartées les deux parties du jeu ; il est vrai, qu'avec le petit doigt, l'opération devient un peu plus difficile. Dans tous les cas, il faut une grande adresse et une grande pratique pour réaliser ce tour de main avec la vitesse d'exécution et l'absence de bruit indispensables.

C'est, à notre connaissance, la meilleure application du saut de coupe au changement de carte, car, en fait, presque tous les sauts de coupe pourraient être employés dans ce but. Certains prestidigitateurs de langue anglaise utilisent notamment, pour produire ce résultat, la passe Charlier, en masquant, bien entendu, avec la main droite, l'exécution de ce saut de coupe par la main gauche.

HUITIÈME PROCÉDÉ (*Bascule en largeur*). — Le côté droit tourné vers les spectateurs, tenir le jeu verticalement en large, première carte du dessous figure vers le public, dans la main gauche, entre le pouce en haut et les quatre autres doigts en bas, au niveau du pli de la troisième articulation, ou si l'on préfère, le médius et l'annulaire occupant seuls cette dernière position et l'index et le petit doigt placés respectivement au coin d'en bas des tranches des petits côtés. Couvrir le jeu avec la main droite, en long, le dos vers le public, placer le pouce gauche en arrière et pousser vers le haut, à l'aide de ce doigt, la première carte du dessus, la main droite s'élève en même temps et cache cette carte au fur et à mesure qu'elle dépasse le jeu. A la fin du mouvement, la carte se trouve entièrement appliquée dans le fond de la main droite, il suffit alors de redescendre cette main sur la première carte du dessous pour y déposer la carte qu'elle dissimule et produire ainsi le changement. Le pouce gauche reprend en même temps sa position primitive sur le jeu.

Nous préférons, de beaucoup, le quatrième procédé fondé sur un principe analogue mais se pratiquant dans le sens de la longueur du jeu.

NEUVIÈME PROCÉDÉ (*Erdnase*). — Tenir le jeu verticalement en long, dans la main gauche, figures vers le public, entre les extrémités du pouce en haut, des doigts médius et annulaire en bas, l'index placé à côté des autres doigts et l'extrémité du petit doigt à l'arrière, tout contre le coin de droite. Montrer la main droite vide et l'amener vers le jeu, la paume à moitié tournée vers les spectateurs, de façon à ce que l'extrémité du petit doigt de cette main rejoigne l'extrémité du petit doigt gauche. Puis, avec le bout de ce dernier doigt, pousser, par derrière, le coin de la carte arrière légèrement au-delà de la tranche et y poser, par devant, l'extrémité du petit doigt droit, ce coin se trouvant ainsi fermement tenu entre les deux extrémités des deux petits doigts. Tourner alors, tout à la fois, en pivotant sur ce coin : *primo*, la main droite qui se retourne, en même temps, dos au public, franchement vers la droite ; *secondo*, la main gauche entraînant le restant du jeu, vers la gauche, mais d'une façon moins accentuée, les deux mains se déplaçant dans le même plan vertical. Le résultat de ce double mouvement sera de mettre à l'empalmage, dans la main droite, qui la cachera complètement, la carte arrière à l'aide du petit doigt gauche qu'on étendra progressivement pour appliquer fortement la carte contre l'extrémité des doigts de la main droite.

Une fois la carte ainsi empalmée, la main droite, toujours tenue le dos vers le public, s'empare du jeu entre le pouce en bas et à droite et le médius en bas et à gauche. On écarte la main gauche pour laisser voir qu'elle est vide puis, on reprend le jeu à l'aide de cette main entre le pouce au milieu et à droite, les autres doigts en face. Il ne reste plus qu'à passer la main droite sur le dessous du jeu pour y déposer la carte empalmée et produire ainsi la métamorphose de la carte précédemment exposée à la vue du public.

Ce procédé est évidemment fort ingénieux, mais, outre sa réelle difficulté d'exécution, il nécessite, au début, une manière de tenir le jeu et les mains tout à fait anormale.

DIXIÈME PROCÉDÉ. — Ce procédé suppose le jeu tenu de telle manière que les spectateurs ne peuvent apercevoir qu'une

partie de la carte qui doit changer de valeur. Tenir le jeu verticalement en long, face au public, dans la main gauche, entre le pouce gauche à droite et en bas et les trois autres doigts à gauche, le petit doigt placé à côté de l'annulaire mais restant libre. Prendre la moitié du jeu à l'aide de la main droite et la descendre contre le second paquet, de façon à ce qu'un peu plus de la moitié de la première carte avant du paquet arrière, qui sera l'objet du changement, reste exposée à la vue du public. Les deux moitiés du jeu restent maintenues dans la main gauche à l'aide des doigts placés, comme nous l'avons indiqué au début. Poser la main droite verticalement, la paume contre le jeu, et le dépassant par en bas ; sous le couvert de cette main, porter le petit doigt gauche sur la tranche inférieure du paquet d'avant et en détacher la carte arrière. Remonter alors la main droite le long du jeu et faire glisser, en même temps, la carte détachée par le petit doigt, le long de la carte avant du deuxième paquet, jusqu'à ce qu'elle recouvre entièrement cette carte et que les deux tranches du haut coïncident exactement. On remet alors le petit doigt gauche à sa place primitive et on retire brusquement la main droite pour laisser voir le changement accompli.

On peut procéder ainsi à plusieurs changements successifs.

§ II. — *Changements de cartes réalisés à l'aide d'une seule main.*

PREMIER PROCÉDÉ (*Roterberg*). — Présenter le jeu verticalement en long, figures vers le public, tenu dans la main gauche, entre le pli de la base du pouce à droite et le pli de la troisième articulation de l'index et du médius en bas et à gauche. Pousser à l'aide du pouce placé en travers la carte avant en haut et vers la gauche, puis, après lui avoir fait passer diagonalement la tranche droite du jeu, la repousser à gauche derrière les autres cartes, où elle se trouve cachée et maintenue dans le pli de la base du pouce. On reprend ensuite le jeu de la main droite et sous le couvert de ce mouvement on applique par derrière, contre les autres, la carte enlevée. Le mouvement du pouce doit être très rapide ; il est indispensable de faire faire en même temps à tout

le jeu un mouvement de bas en haut et d'avant en arrière pour dissimuler le passage de la carte.

DEUXIÈME PROCÉDÉ. — Tenir le jeu figures vers le public, verticalement en large, dans la main gauche, entre le pli de la base du pouce en haut, le médius et le petit doigt serrés en bas, l'annulaire replié derrière le jeu, l'index recourbé sur la tranche du petit côté à gauche, le pouce largement étendu sur la première carte avant.

Agripper la première carte avant avec le pouce et la tirer vivement, en arrière et en haut, en la pinçant au pli de la base du pouce, pendant que l'annulaire fait pression derrière le jeu et le pousse en avant pour faciliter le passage de la carte. Dès que la tranche du bas de la carte a dépassé la tranche du haut du jeu, glisser cette carte derrière les autres en avant de l'annulaire recourbé et replacer le pouce dans sa position primitive. Il est nécessaire d'exécuter, en même temps, un mouvement de balancement de toute la main : de bas en haut et d'avant en arrière au moment où on tire la carte, et de haut en bas et d'arrière en avant, quand on la place derrière le jeu.

TROISIÈME PROCÉDÉ (*M. Erdnase*). — Tenir le jeu, verticalement en large, dans la main gauche, entre l'extrémité du pouce en haut, et le pli de la deuxième articulation des doigts médius et annulaire en bas. Les doigts index et auriculaire placés, au choix de l'opérateur, à côté des deux autres, ou respectivement à gauche et à droite contre les petits côtés pour achever de maintenir le jeu ; les cartes sont tournées figures contre la paume de la main, à l'exception de la carte avant, qui est exposée à la vue du public.

Placer le pouce en arrière, à mi-hauteur de la dernière carte, et la pousser en haut et en avant, pendant que les doigts médius et annulaire font pression sur le restant du jeu. Dès que la carte a quelque peu dépassé le niveau des autres, elle se retourne en basculant, sur la tranche supérieure du jeu, à cause de la pression du pouce, et vient s'appliquer en avant, figure vers le public.

Il est de toute nécessité d'accompagner ce changement d'un mouvement de la main analogue à celui décrit dans le deuxième procédé.

L'inconvénient de ce changement, plus rapide que le précédent, est de nécessiter le retournement des cartes, ce qui empêche de faire voir le jeu avant et après le changement.

QUATRIÈME PROCÉDÉ (*M. Arnould*) (1). — Présenter le jeu verticalement, dans le sens de la largeur, première carte du dessous figure vers le public, le tenir entre le pouce gauche sur la tranche du petit côté à droite et les extrémité des doigts médius et annulaire sur le petit côté à gauche, l'index restant libre placé à côté du médius. Baisser brusquement la main d'une dizaine de centimètres environ, et porter, en même temps, l'index sur la carte avant, jusqu'à ce que le pli de la deuxième articulation entre en contact avec la tranche supérieure de la carte. Relever la main pour la porter à sa position primitive et en même temps tirer en haut et en arrière la carte avant, pincée au pli de la deuxième articulation de l'index, jusqu'à ce qu'elle dépasse la tranche supérieure du jeu. A ce moment, tourner la main à gauche pendant que l'index ramène la carte derrière le jeu.

Il est assez difficile d'exécuter ce changement avec rapidité; il faut engager très fortement la carte avant dans le pli de l'index pour ne détacher qu'une seule carte à la fois. La carte, si l'on n'y fait pas très attention, est entraînée par l'index, un peu en biais, et, dans ce cas, l'extrémité inférieure à gauche s'accroche dans la tranche du jeu, ce qui fait du bruit et retarde le mouvement.

Nous n'avons jamais vu exécuter cette passe que par M. Arnould, qui se servait, à cet effet, de la main droite, au lieu de la main gauche comme nous l'avons indiqué.

---

(1) Sur M. Arnould, ancien artiste du théâtre Robert-Houdin. Voir *Illusionniste*, t. II, p. 93.

CINQUIÈME PROCÉDÉ (*Changement successif de deux cartes par retournement du jeu*). — Les cartes sur lesquelles le changement s'opère ne sont visibles que sur une partie de leur longueur. Présenter le jeu verticalement en long, dos des cartes vers l'auditoire, la dernière carte arrière secrètement retournée, face à l'avant-dernière carte. Tenir le jeu entre le pouce gauche à droite et vers le bas et les doigts médius et annulaire à gauche et également vers le bas. Prendre, avec la main droite, à peu près la moitié du jeu à partir du dessus, retourner ce paquet pour permettre aux spectateurs de voir la figure de la carte de dessous et le placer derrière le restant du jeu et en bas, de façon à ce que la moitié, au moins, de la carte du dessous reste visible, attirer l'attention sur la couleur et le point de cette carte. Retourner ensuite la main gauche soi-disant pour faire voir la dernière carte du paquet supérieur ; en réalité, si on se contentait de ce mouvement, on ferait voir que cette deuxième carte est retournée aussi ; sous le couvert de ce retournement, on porte vivement l'index à la hauteur de la tranche supérieure de la carte retournée et on la pousse avec l'ongle jusqu'à ce qu'elle soit enfoncée au niveau de l'autre paquet. Le résultat est, d'une part, que cette carte vient s'appliquer sur celle du paquet d'en bas, précédemment montré aux spectateurs et que le changement qu'ils ne peuvent encore voir est déjà chose faite. D'autre part, comme cette carte était seule retournée, sa disparition permet de faire voir la carte de dessous du paquet supérieur sur laquelle on attire l'attention comme on avait fait pour l'autre. Annoncer alors que l'on va changer la carte du paquet d'en bas et retourner, à nouveau la main gauche pour faire voir qu'il en est bien ainsi. Dire, cette fois-ci, que l'on va également changer la carte du paquet supérieur et, à cet effet, sous le couvert d'un dernier retournement de la main gauche, l'enfoncer, comme précédemment, la carte retournée, à l'aide de l'index gauche au niveau du paquet inférieur.

SIXIÈME PROCÉDÉ (*Changement d'une carte au bout des doigts*). — Cet effet ayant été très bien expliqué dans l'*Illusionniste*, tome II, page 5, nous allons reproduire le passage de cette

publication qui lui est consacré : « Effet du tour : vous montrez « devant et derrière une carte tenue au bout des doigts; c'est « par exemple, le huit de trèfle, instantanément cette carte de- « vient le roi de cœur et vous la donnez à examiner. Explication: « Il faut naturellement deux cartes, ces deux cartes, posées bien « exactement l'une sur l'autre, de façon à laisser croire qu'il « n'y en a qu'une, sont montrées aux spectateurs tenues vertica- « lement de la façon suivante : la partie inférieure des cartes « est pincée entre l'index et le médius placés devant du côté des « spectateurs et le pouce et l'annulaire par derrière, le petit « doigt n'a rien à faire ici. Le mouvement à exécuter est celui « bien cher aux collégiens pour attirer l'attention du pion et qui « consiste à appuyer fortement le médius sur le bout du pouce « pour, retirant vivement ce doigt, obtenir un bruit sec produit « par le choc du médius venant frapper comme un ressort la « base du pouce. Les cartes étant glissantes sont séparées par « ce mouvement; celle qui était devant est entraînée par le mé- « dius et l'annulaire qui se replient, elle vient se coucher dans « l'axe de la main qui, alors, la cache, l'autre, le roi de cœur, « qui était la seconde carte, reste seule en vue, produisant « l'illusion d'une métamorphose rapide. Le tour ayant été fait « de la droite, la main gauche s'empare de cette carte pour la « donner à examiner. La droite se débarrasse, un instant après, « de la carte conservée. »

SEPTIÈME PROCÉDÉ (*Saut de Coupe du bout des doigts*). — On peut, à l'aide de ce saut de coupe, produire un changement de carte. A la rigueur, avec un mouvement de la main et du bras on pourrait le réaliser sans avoir besoin de cacher aucunement le jeu, mais il vaut mieux user d'un prétexte permettant de masquer le changement. C'est ce qui a lieu quand, après avoir fait voir la carte, on déclare qu'on va la changer en la frottant, soit sur sa manche, soit sur celle d'un spectateur. Pendant le déplacement de la main et du jeu nécessités par cette action, on exécute le saut de coupe du bout des doigts et la métamorphose se trouve accomplie.

Nous nous sommes étendus très longuement, sans expliquer

cependant tous les procédés que nous connaissons, sur les changements de cartes, car jamais, jusqu'ici, les divers procédés que nous avons décrits n'avaient été donnés dans un livre écrit en langue française et que, d'ailleurs, plusieurs d'entre eux sont entièrement nouveaux.

Après avoir traité de l'empalmage arrière et du double empalmage, nous expliquerons trois autres façons de procéder reposant sur l'emploi de ces nouvelles passes.

SECTION VI. — La carte a l'œil.

C'est le moyen de prendre connaissance d'une carte du jeu à l'insu et sous les yeux même des spectateurs.

Nous avons indiqué plusieurs manières de réaliser ce desideratum en traitant de la carte forcée. Nous avons vu qu'on pouvait prendre facilement connaissance : de la dernière carte du jeu en exécutant le saut de coupe d'une main ; d'une carte du milieu du jeu en exécutant le premier temps de la passe Charlier ou en mettant le petit doigt sous la carte et en soulevant, pour un instant, le paquet dont elle faisait partie, le dos des cartes vers le public. C'est ce dernier moyen que Robert Houdin désigne sous le nom de « procédé de la carte à l'œil ».

Depuis que les jeux de pocker sont devenus fort communs, la possibilité de prendre subrepticement connaissance d'une carte s'est trouvée facilitée, il suffit, en effet, de voir l'indication du point et de la couleur qui se trouvent marqués à chacun des quatre coins de ce genre de cartes. Pour prendre connaissance, par exemple, de la première carte du dessus du jeu tenu dans la main à gauche, figure contre la paume, il suffit de retourner, en partie, cette main à droite puis de la remettre en place. Sous le couvert de ce rapide mouvement, on détache légèrement avec le pouce le coin supérieur gauche du jeu et le tour est joué. (On peut, avec ce procédé, voir la carte presqu'en son entier, au cas où l'on aurait en main un jeu ancien système, mais, dans ce cas, il faudrait agir plus énergiquement avec le pouce.)

On peut également, en portant la main droite sur le jeu, soulever légèrement avec le pouce droit le coin inférieur gauche de la carte et arriver au même résultat.

M. Raynaly, dans l'*Illusionniste*, tome II, page 346, indique le moyen suivant qui lui est personnel : Tenant le jeu à pleine main gauche et verticalement, figures dessous, à l'aide du pouce, faire avancer légèrement la première carte vers l'extrémité des doigts. Aussitôt qu'elle dépasse très peu, à l'aide de l'index, soulever le coin dépassant et d'un œil furtif voir la carte ou du moins une portion suffisante de la carte pour être renseigné.

S'agit-il de connaître la carte du dessous du jeu ? Le jeu étant toujours tenu dans la main gauche, on le courbe en arrière contre le pouce gauche, avec la main droite, en le soulevant suffisamment pour qu'on puisse, d'un coup d'œil rapide, apercevoir l'indication marquée au coin inférieur gauche de la dernière carte.

Veut-on, enfin, savoir la carte non forcée tirée par un spectateur et remise au milieu du jeu ? On s'arrange en serrant le jeu à l'extrémité inférieure entre le pouce et l'index pour qu'il ne puisse entrer complètement la carte dans le jeu et, soit en retournant en partie le jeu pour le passer d'une main dans l'autre, soit en faisant dépasser la carte en diagonale en l'enfonçant, soi-disant, pour la remettre au niveau du jeu, on prend connaissance de l'indication portée à l'un des coins de cette carte.

SECTION VII. — La carte pensée

Il s'agit : soit de faire penser forcément une carte, par une personne, tout en lui laissant croire que son choix est entièrement libre; soit de deviner et de retrouver la carte qu'elle a réellement pensée librement. Les cinq premières méthodes que nous allons donner répondent au premier objet et la sixième seule se rapporte au second.

Première méthode. — Tenir le jeu de la main gauche, figures en bas, serrer entre le pouce placé en travers et en bas

sur le dessus et les doigts index et médius dessous, recourbés sur le bas de la tranche droite. Porter la main droite sur le jeu, le pouce en bas, les autres doigts en haut et, à l'aide de cette main, le tirer fortement en arrière. S'approcher de la personne à qui on demande de bien vouloir penser secrètement une carte du jeu et laisser échapper les cartes par le haut en relâchant la pression des doigts de la main droite. Avoir soin de faire cette opération assez rapidement pour que le spectateur ne puisse distinguer les cartes, mais marquer un court temps d'arrêt, au milieu, pour lui permettre de voir une seule carte et insérer, à ce moment, le médius gauche pour en garder la place; continuer ensuite le même mouvement, avec rapidité. Demander au spectateur s'il a fait son choix; dans le cas de l'affirmative, il y a tout lieu de croire qu'il a pensé la carte sur laquelle l'arrêt a été marqué; dans le cas de la négative, recommencer l'opération en ayant soin de marquer le temps d'arrêt sur une autre carte.

Deuxième méthode. — Cette méthode est fondée exactement sur le même principe, mais, cette fois, c'est le rayonnement ou accordéon (voir plus bas chapitre II) qui est utilisé. On tient les cartes de la main droite, figures en haut, et, en s'approchant de la personne à qui on demande de penser secrètement une carte du jeu, on opère le rayonnement et on laisse échapper les cartes dans la main gauche placée plus bas. Le spectateur ne pourrait voir aucune carte, si à un moment donné, on ne marquait un léger temps d'arrêt. Il se trouvera incité, tout naturellement, à fixer son choix sur la carte qui se trouvera à cet instant sur le dessus du paquet de la main gauche. On continuera ensuite le rayonnement plus rapidement, après avoir inséré l'auriculaire gauche sur la carte, pour pouvoir la retrouver ensuite facilement.

Troisième méthode. — Faire battre les cartes, reprendre le jeu, tourner le dos aux spectateurs et faire passer rapidement derrière soi les cartes d'une main dans l'autre, figures en avant en disant à l'un d'eux, désigné auparavant : « Maintenant, Monsieur, pendant que je fais passer ainsi les cartes d'une main

dans l'autre, veuillez avoir l'obligeance de penser l'une de ces cartes. » Au moment où on prononce le mot « penser », on s'arrête un instant en faisant voir nettement la carte que l'on va passer dans l'autre main, puis on fait passer par-dessus, très rapidement, le reste des cartes, en conservant le petit doigt gauche sur la carte voulue. Presque toujours, la personne désignée arrêtera son choix sur cette carte, car, jusque-là, elle ne savait pas, au juste, ce que l'on attendait d'elle et qu'ensuite les cartes ont été passées trop rapidement pour qu'elle ait pu en prendre connaissance.

QUATRIÈME MÉTHODE (Decremps). — C'est la plus simple et la plus facile à réaliser, aussi se recommande-t-elle particulièrement aux débutants. Il faut disposer les cartes en éventail, dans la main gauche, de telle façon qu'elles se recouvrent suffisamment les unes les autres pour qu'aucune ne puisse être distinguée à l'exception d'une seule, carte marquante de préférence, comme la Dame de pique, par exemple, placée en évidence au milieu, et qui, au contraire, se trouve détachée des autres. On présente alors le jeu verticalement, en ayant soin que la carte de dessous soit masquée par la main, à un spectateur en le priant de penser secrètement une carte; on a soin d'agiter la main gauche pour augmenter encore la difficulté, pour lui, de distinguer une autre carte que celle du milieu; on abaisse ensuite les cartes et on les rassemble. Il y a les plus grandes chances pour que le spectateur ait pensé la Dame de pique.

CINQUIÈME MÉTHODE (Robert Houdin). — Cette méthode, plus savante, est fondée sur le même principe que la précédente et les cartes sont disposées de la même façon, c'est-à-dire en éventail, le petit doigt gauche conservant le contact avec la carte voulue, dame de pique, par exemple. Une fois devant le spectateur qui doit fixer secrètement son choix, au lieu de laisser les cartes immobiles en agitant seulement la main comme précédemment, on les fait passer les unes après les autres, devant ses yeux en les glissant de la main gauche dans la main droite,

assez rapidement, pour qu'il ne puisse les distinguer. Une fois arrivé à la Dame de pique, la lui laisser voir et marquer sur cette carte un temps d'arrêt imperceptible, puis faire passer très rapidement dans la main droite le reste des cartes. On surveille par-dessus le jeu les yeux du spectateur et si, après le passage de la Dame de pique, celui-ci ne regarde plus le jeu c'est que son choix s'est bien fixé sur cette carte.

SIXIÈME MÉTHODE. — Cette méthode est entièrement fondée sur l'examen des yeux du spectateur, qui servaient déjà à éclairer la réussite dans la précédente méthode.

Faire battre les cartes et reprendre le jeu que l'on tient, figures en bas, dans la main gauche. On s'adresse à une personne en la priant de penser une quelconque des cartes que l'on va faire passer sous ses yeux. On prend ensuite, une à une, les cartes dans la main droite en les plaçant successivement l'une sous l'autre, dans cette main, de manière que la dernière reste toujours seule en vue pendant quelques instants, et on compte secrètement, chaque fois, de façon à toujours savoir le chiffre qui correspond au rang occupé par la carte. Il suffit alors de regarder attentivement, pendant cette opération, les yeux du spectateur; ceux-ci suivent les mouvements de la main droite jusqu'au moment où le choix de la carte est fait, dès lors ils n'accompagnent plus le mouvement de la main et le regard perd de son intensité. Comme on a compté les cartes au fur et à mesure, on connaît par suite, le rang occupé par la carte pensée; bien entendu, on continue cependant à passer les cartes dans la main droite jusqu'au bout.

Cette méthode, éminemment scientifique et ingénieuse, est la seule qui constitue une véritable lecture de pensée; dans les autres méthodes, le choix est influencé et rendu obligatoire.

Bien entendu, il ne faut pas croire à l'infaillibilité absolue de ces méthodes et il arrivera quelquefois que la personne aura pensé une toute autre carte que la carte voulue, on devra alors se tirer d'affaire, par une échappatoire, comme dans le cas de la carte forcée manquée; ici encore, c'est au filage qu'on aura recours. Il faut donc avoir toujours soin de faire nommer la carte

pensée avant de montrer celle que l'on a gardée en main, ou que l'on a posée sur la table comme étant précisément cette carte.

SECTION VIII. — Jeux et cartes préparés

§ I. — *Les chapelets*

On entend par chapelet un certain ordre dans lequel les cartes d'un jeu sont rangées et que l'on doit retenir par cœur. Pour aider à ce résultat, on se sert d'un moyen mnémotechnique, d'une phrase ou d'une formule quelconque. Chaque opérateur peut avoir la sienne; voici celle dont se servait Robert Houdin pour le jeu de piquet de trente-deux cartes : « Le roi dix-huit ne valait pas ses dames », ce qui signifie, comme valeur de cartes : roi, dix, huit, neuf, valet, as, sept, dame. Comme ordre de couleurs il employait celui-ci : Pique, cœur, trèfle, carreau, il y a lieu d'observer qu'à la fin du chapelet, après la dame, le roi qui viendra ensuite se trouvera être de la même couleur. Une autre phrase, assez souvent employée comme aide-mémoire d'un autre chapelet, est la suivante : Dix-huit ânes valent sept rois, neuf dames. Une troisième phrase, qui ressemble fort à la précédente, est : Huit rois valent neuf dames, dix-sept as. Ces deux dernières formules concernent, comme la précédente, le jeu de piquet de trente-deux cartes.

Pour les jeux de cinquante-deux cartes, on emploie fréquemment la formule latine ci-après, déjà citée par Guyot :

Unus, quinque, novem, famulus, sex, quatuor, duo, rex, septem, octo, fœmina, trina, decem.

C'est-à-dire : As, cinq, neuf, valet, six quatre, deux, roi, sept, huit, dame, trois, dix.

Les opérateurs de langue anglaise se servent habituellement comme moyen nmémotechnique des deux vers :

Eight Kings threatened to save
Ninety five ladies for one sick knave.

Eight (huit), kings (rois), three (trois), ten (dix), two

(deux), seven (sept), nine (neuf), five (cinq), queen (reine), four (quatre), one (un,as), six (six), knave (valet).

M. Thurston, dans son livre de tours de cartes, donne un chapelet tout différent, respectant l'ordre normal des cartes, mais avec un intervalle combiné d'après les couleurs.

Un jeu étant disposé en chapelet on comprend qu'il est très facile, après avoir fait tirer une carte quelconque, non forcée, de la nommer; il suffit, en effet, de prendre connaissance de la carte placée immédiatement au-dessus pour en avoir l'indication. Il faut avoir soin, avant d'opérer, de faire couper le jeu, et de pratiquer un faux mélange complet par exemple le troisième de ceux que nous avons indiqués dans la section I, pour montrer au public que le jeu n'est pas préparé. On peut ensuite, pour achever cette démonstration, étaler le jeu en éventail, la variété des valeurs et des couleurs empêchant les spectateurs de se rendre compte, à première vue, de la disposition méthodique des cartes.

Le chapelet permet encore d'obtenir d'autres effets, mais ceci ne rentrant pas dans les principes fondés sur l'adresse qui seuls font l'objet de cet ouvrage suffisamment surchargé, nous nous bornerons à renvoyer les personnes, que cet ordre de choses intéresserait, au traité de Robert Houdin déjà mentionné, à l'*Illusionniste*, tome III, page 2, pages 326 et suivantes, 338 et suivantes, 346 et suivantes; à Howard Thurston's card tricks.

§ II. — *Cartes larges, longues, biseautées, marquées, etc...*

On peut se servir, pour l'exécution de certains tours, d'une ou de plusieurs cartes plus larges ou plus longues, introduites dans le jeu, permettant de reconnaître facilement où l'on doit couper pour retrouver une carte placée au-dessous, ou pour séparer le jeu à l'endroit voulu.

Les cartes biseautées sont, comme leur nom l'indique, légèrement taillées en forme de biseau, et, par suite, un peu plus larges à une extrémité qu'à l'autre. Une carte d'un jeu biseauté, placée en sens inverse des autres, sera facile à retrouver immédiatement, elle rendra donc tous les services de la carte large ou longue. Après avoir fait tirer une carte au hasard, il suffira

de retourner le jeu avant de l'y faire remettre pour être sûr de la retrouver aisément, on pourra donc, sans aucun risque, faire battre les cartes par un spectateur quelconque. On obtiendra, dans les mêmes conditions, possession immédiate de plusieurs cartes placées par les spectateurs à des endroits différents du jeu; on pourra séparer instantanément les cartes rouges d'avec les noires, etc, etc.

Il suffit d'un point imperceptible, placé à un endroit déterminé d'une carte, pour en donner l'indication de la valeur et de la couleur; avec un jeu ainsi préparé, on peut, avec un peu d'habitude, reconnaître au passage toutes les cartes en les voyant de dos seulement. Robert Houdin indique un procédé pour marquer les cartes, l'*Illusionniste*, tome IV, n° 117, page 85, en donne un autre plus subtil et plus difficile à découvrir.

Il existe encore bien d'autres manières de faire reconnaître les cartes aux initiés. Malgré les facilités que donnent ces supercheries variées, nous ne nous y arrêterons pas, d'abord, parce qu'elles ne rentrent pas dans le cadre de cet ouvrage, mais encore et surtout parce qu'on doit, autant que possible, s'en passer. L'artiste, vraiment digne de ce nom, doit pouvoir exécuter la plus grande partie des expériences de son répertoire avec des cartes quelconques, avec celles, par exemple, que lui donnera la maîtresse de maison chez qui il opère.

CHAPITRE II

Effets sans application pratique directe. — Manipulations de pure dextérité.

Nous arrivons maintenant à l'étude des effets et manipulations n'ayant souvent qu'un rapport lointain avec les tours de cartes proprement dits ou même n'en ayant pas du tout et trouvant en eux-mêmes leur fin.

Robert Houdin a décrit certains de ces exercices sous le nom de « principes brillants », mais le nombre s'en est fort accru au cours de ces dernières années.

Certains prestidigitateurs, pas toujours les mieux doués au point de vue de l'adresse, réprouvent absolument ce genre d'exercices, prétendant que c'est de la pure jonglerie. Nous ne partageons pas cette opinion. On peut, il est vrai, jongler réellement avec des cartes. Quand M. Warren Keane et M. Harry Houdini disposent sur leurs bras deux et même jusqu'à trois paquets de cartes et qu'ils les rattrapent successivement, l'un après l'autre, de chaque main, après les avoir jetés en l'air, on peut dire qu'ils jonglent purement et simplement. Mais les rayonnements ou accordéons, les cascades, les éventails, les étalages de cartes ne rentrent pas dans l'art du jongleur, ils sont le résultat de subtils mouvements de doigts : ils exigent les doigts agiles (presti digiti) du prestidigitateur.

L'adresse est si indispensable que, pour réussir en prestidigitation, il faut, au dire de Robert Houdin, trois choses :

de l'adresse, puis ensuite de l'adresse, puis encore de l'adresse. Aussi d'autres artistes, tout en reconnaissant l'avantage que présentent ces exercices à ce point de vue, trouvent que, néanmoins, ils ne doivent pas être exposés en public. Le prestidigitateur, en faisant ainsi montre de sa dextérité détruit, par avance, l'effet des expériences qu'il présentera ensuite; d'autre part, il manque à ces manipulations le caractère de mystérieux indispensable à la magie.

Nous ne partageons qu'en partie cette manière de voir. Evidemment, un grec doit éviter et évitera soigneusement, en effet, de laisser soupçonner l'agilité de ses doigts, mais le cas n'est pas le même pour le prestidigitateur. Par définition, c'est, ou plutôt ce doit être, un homme adroit; on ne sera donc pas étonné de lui voir exécuter des exercices de virtuosité manuelle. Bien entendu, il ne devra pas présenter comme exercices de dextérité les procédés même dont il se servira dans les tours qu'il présentera ensuite, mais il en restera toujours suffisamment à sa disposition pour ne pas priver son auditoire de quelques-unes de ces manipulations qui plaisent toujours au public. Quant au côté mystérieux, il subiste suffisamment pour notre époque sceptique : le mystère est, qu'avec dix doigts et un simple jeu de cartes, on puisse exécuter de pareilles prouesses.

Remarquons enfin, que beaucoup de ces exercices peuvent servir à l'occasion, à l'exécution des tours de cartes proprement dits.

I. — Le jeu en équilibre. — *Première manière.* — Présenter le jeu verticalement en long, figures vers le public, tenu dans la main gauche entre le pouce à gauche et plutôt en bas, et l'index et le médius en face, les autres doigts dépassant à droite et en bas. Porter la main droite, paume vers le corps et doigts repliés, à partir de la deuxième articulation, dans la main gauche et sous le jeu. Sous le couvert de la main gauche, tirer en bas, avec le pouce droit, la première carte du dessus jusqu'à ce qu'elle dépasse les autres de près de trois centimètres, ce qui permet, en écartant l'index et le petit doigt repliés et en les serrant à nouveau ensuite, de pincer cette carte entre ces

FIG. 19

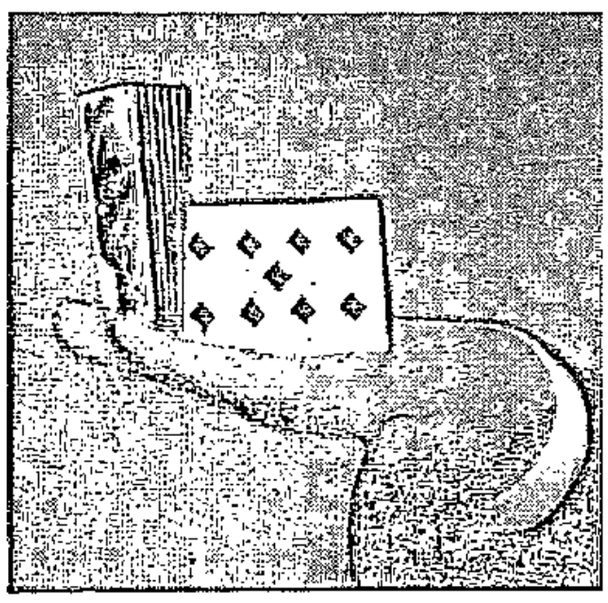


FIG. 20

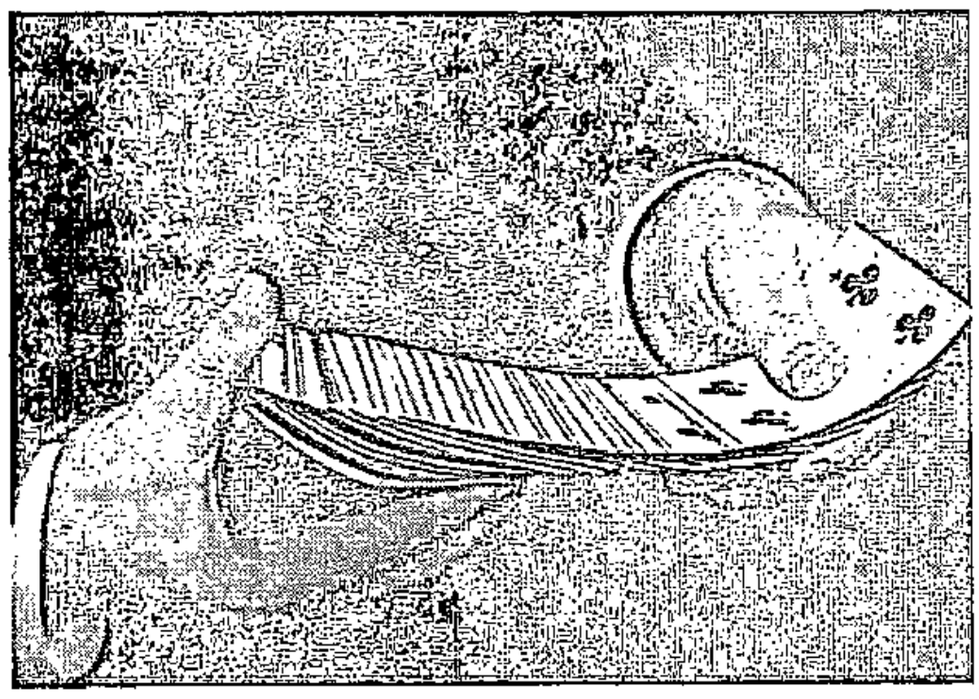


FIG. 22

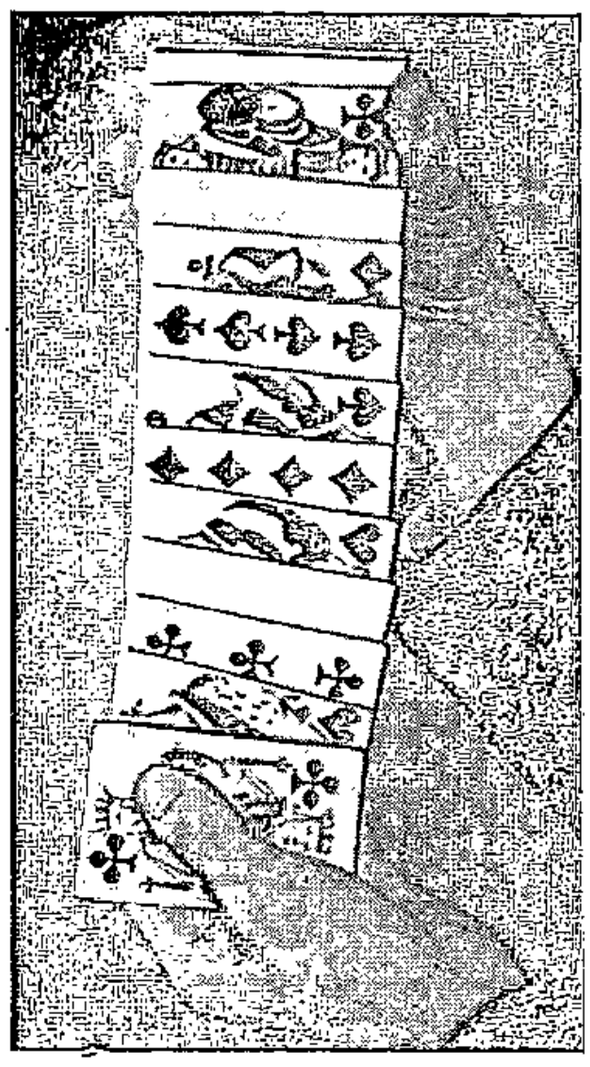


FIG. 21

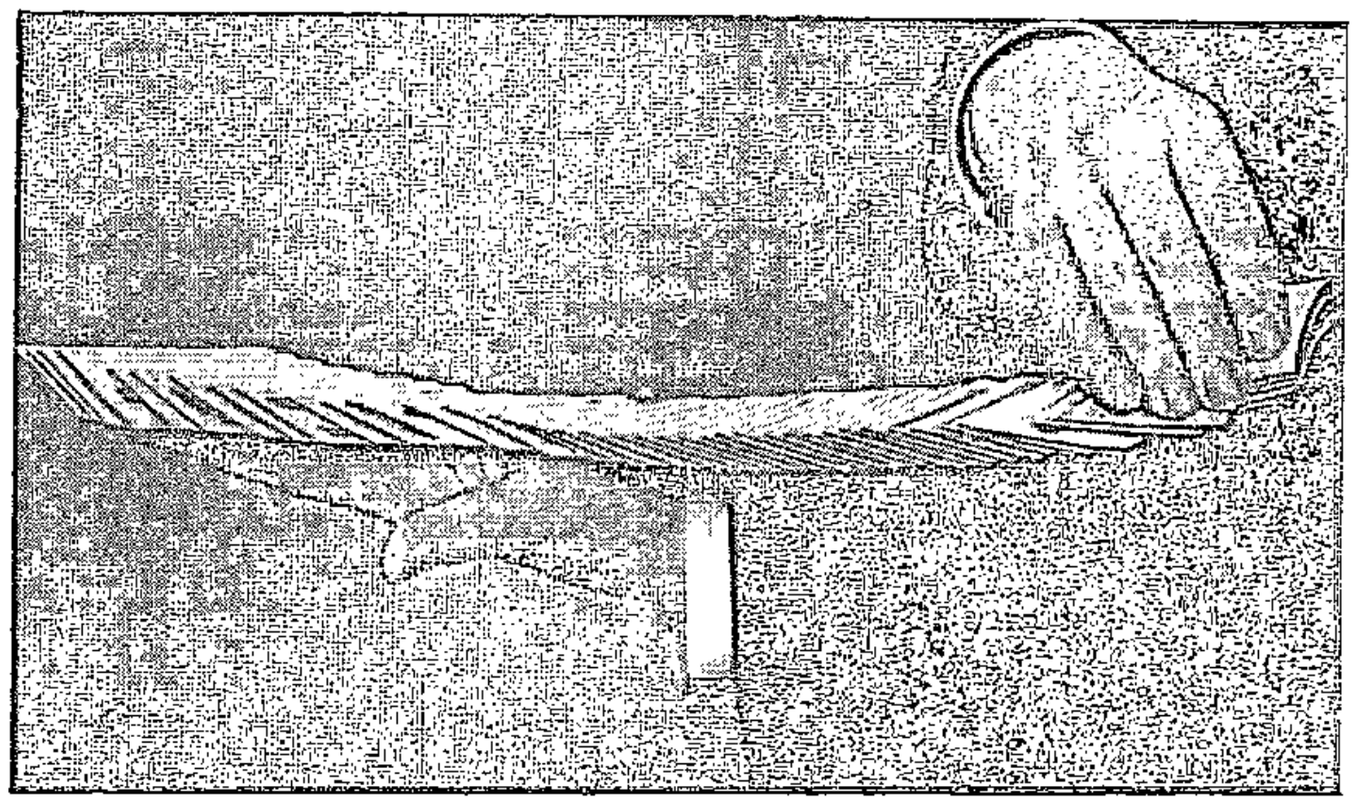


FIG. 23

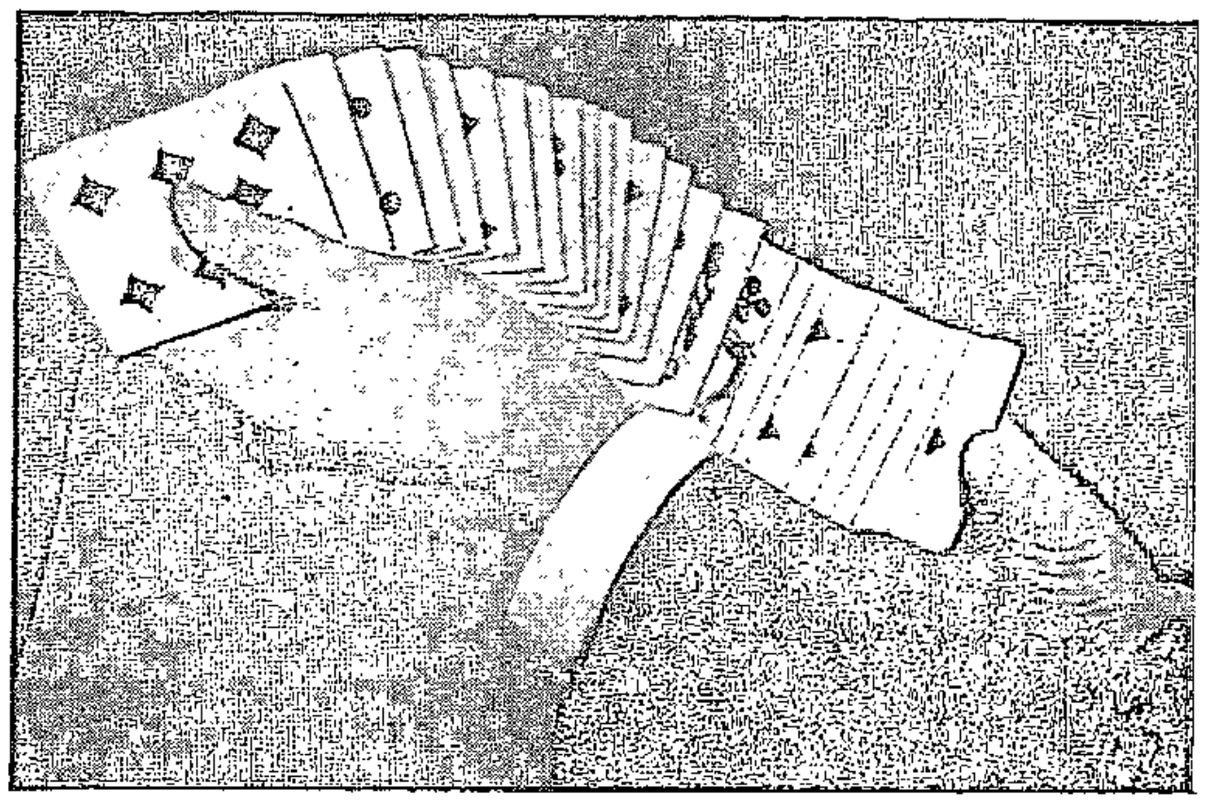


FIG. 24

Les Effets de pure dextérité

19, 20. — Le jeu en équilibre 1re et 2e manières (vues de côté).
21. — La Cascade.
22. — L'Elastique.
23. — Les cartes étalées horizontalement en biais.
24. — Les cartes étalées verticalement en large sur la manche.

doigts et les deux autres. La carte se trouve donc ainsi maintenue solidement et dans une position verticale, il suffit alors d'appuyer contre elle le reste du jeu pour que celui-ci tienne en équilibre verticalement en reposant uniquement, en apparence, sur la phalangine des doigts de la main droite. On retire ensuite la main gauche, pour faire admirer ce résultat, en ayant soin de tenir le pouce droit écarté pour bien faire voir qu'il ne joue aucun rôle dans l'affaire.

Pour terminer, on reprend le jeu dans la main gauche et, au moment où elle cache le bas du jeu, on redresse le médius et l'annulaire droits pour remettre la carte soutien au niveau des autres ; on peut alors présenter à l'examen du public le jeu et les mains pour faire constater qu'il n'y a aucune préparation, ce qui est l'exacte vérité.

Deuxième manière. — Le jeu, dans cette deuxième manière, est présenté maintenu verticalement en long, en équilibre sur le bout de la main droite tenue horizontalement la paume vers le sol et les extrémités des doigts vers le public.

En prenant le jeu de la main gauche, pour le placer sur la main droite, dans la position qui vient d'être indiquée, on détache les quatre ou cinq premières cartes du dessus à l'aide du petit doigt gauche que l'on garde inséré à cet endroit. Profiter de ce que la main gauche cache le bas du jeu pour pincer le coin inférieur gauche des cartes ainsi séparées, entre l'index et le médius droits et les faire pivoter en arrière de manière que la tranche du grand côté gauche vienne s'engager le long de la rainure formée par la réunion des mêmes doigts. La tranche du petit côté de ces cartes se trouve alors dans une position verticale et c'est contre elle que l'on appuie le restant du jeu pour le maintenir en équilibre dans la position indiquée ci-dessus.

En reprenant le jeu avec la main gauche, il est facile de s'emparer, en même temps, des cartes soutien et de les replacer dans leur position primitive pour soumettre le jeu et les mains à l'examen du public. On peut arriver au même résultat sans faire intervenir la main gauche ; à cet effet, on écarte légèrement l'index du médius droit, ce qui fait tomber les cartes soutien à droite, sur le dessus des doigts, et le jeu par dessus.

Cette deuxième manière de tenir le jeu en équilibre produit plus d'effet que la précédente, mais elle ne peut être présentée d'aussi près en raison de la position allongée des cartes soutien.

II. — L'EVENTAIL DE CARTES EN ÉQUILIBRE. — Cet éventail produit un effet gracieux et assez intriguant, aussi en donnons-nous la description bien qu'il nécessite une petite préparation.

Avant de présenter l'expérience, l'opérateur doit s'enfoncer une aiguille ordinaire entre le derme et l'épiderme dans la partie supérieure de la paume de la main gauche sur une longueur d'un quart de centimètre environ et la pousser de façon qu'elle dépasse ensuite également à droite et à gauche.

Pour exécuter l'éventail, mettre la main ainsi préparée à plat sur la table le dos contre le tapis et insérer une carte, dans le sens de la largeur, sous chacune des deux parties de l'aiguille. Introduire deux cartes dans le sens de la largeur entre chacune des précédentes et la main. Continuer à insérer ainsi des cartes en cercle entre les quatre premières et la main et enfin placer sur le tout pour cacher l'aiguille, deux cartes en diagonale passant : l'une sous l'angle supérieur droit de la première carte de gauche et par dessus la moitié droite de l'aiguille, l'autre sous l'angle inférieur gauche de la première carte de droite et sur la moitié gauche de l'aiguille. On peut alors retourner la main et la tenir verticalement face au public, puis montrer les deux côtés de la main et présenter le tout sous les yeux de n'importe quel spectateur.

Pour terminer, on ferme légèrement les doigts, ce qui a pour résultat de déchirer la peau et de laisser échapper les cartes que l'on peut faire examiner à nouveau par les spectateurs.

L'*Illusionniste* a donné une explication de cet éventail.

III. — LES CARTES LANCÉES A DISTANCE. — Beaucoup d'artistes, dès leur arrivée en scène, ou au contraire, au moment où ils vont se retirer, envoient des cartes à jouer dans le public, c'est ce que certains appellent la carte de visite du prestidigitateur.

Cet envoi peut avoir une utilité pratique : on met par-dessus

un jeu préparé, comme, par exemple, le jeu destiné à l'expérience des cartes diminutives, quelques cartes ordinaires et on les lance dans la salle pour donner à croire que le restant du jeu est composé de cartes de même nature. Ainsi, comme nous l'avons déjà fait observer, des effets qui ne paraissent être que de pures exhibitions d'adresse deviennent entre des mains expertes des moyens utiles et concourent à l'exécution des tours proprement dits.

Pour réaliser cette expérience, il faut, de toute nécessité, courber en dedans et vers le corps le poignet et l'avant-bras dans le même plan horizontal, puis les redresser et les détendre vivement et vigoureusement, en donnant ainsi à la carte, au moment où elle est abandonnée, le mouvement de rotation rapide qui lui est indispensable pour vaincre la résistance de l'air. Seule la position de la carte dans la main diffère suivant les artistes.

Robert Houdin indique qu'il faut prendre la carte à lancer en la saisissant vers le milieu de sa largeur et au quart de sa longueur environ, entre l'index et le médius de la main droite.

M. Ferraris, ancien artiste du théâtre Robert Houdin, tient la carte à lancer le coin supérieur droit pincé entre le pouce allongé dessus, et l'index dessous replié ainsi que les autres doigts, comme lorsque le poing est fermé.

M. Thurston explique dans son ouvrage, déjà cité, qu'il faut tenir la carte le coin supérieur droit légèrement pincé entre les extrémités des doigts médius et annulaire de la main légèrement recourbée, de façon à ce que le coin inférieur droit touche le milieu de la main.

M. Warren Keane nous a dit se servir du même principe, mais tenir le coin supérieur droit de la carte pincé entre les extrémités de l'index et du médius.

Enfin, un grand nombre d'opérateurs tiennent la carte à lancer entre le pouce dessus et le médius légèrement replié dessous, l'extrémité de l'index placé sur la pointe du coin supérieur gauche de la carte.

On peut, à l'aide de tous ces procédés, envoyer des cartes avec une grande vitesse à une très grande distance et arriver à

la précision nécessaire pour les faire parvenir à la personne voulue. Nous avons vu plusieurs artistes envoyer ainsi des cartes jusque dans la galerie supérieure du théâtre de l'Alhambra de Paris; il y a lieu de faire remarquer, toutefois, qu'ils se servaient de cartes spéciales sensiblement plus épaisses que celles d'un jeu ordinaire.

La pratique seule permet d'acquérir le tour de main nécessaire pour arriver à de pareils résultats.

IV. — Les Cartes obéissantes. — *Cartes revenant dans la main.* — Au lieu d'envoyer les cartes à une grande distance, on peut, à l'aide des mêmes procédés, et plus spécialement du dernier, en leur imprimant un mouvement de retour par une rotation plus accentuée, analogue à celui bien connu du cerceau qui revient au bout de sa course, les faire retourner à leur point de départ. Il faut, à cet effet, ne pas les lancer à plus de trois à cinq mètres, au maximum, et avoir soin de le faire dans un angle d'environ quarante-cinq degrés avec le sol, de façon à ce que, le mouvement de propulsion terminé, la résistance de l'air agissant sur leur plan incliné, tende à les faire retomber sous le même angle et revenir, par suite, dans la main qui les a lancées.

Outre son côté gracieux, qui serait suffisant pour inciter à acquérir la virtuosité nécessaire à son accomplissement, cet effet peut recevoir son application dans un tour de cartes. Il s'agit, par hypothèse, de retrouver deux cartes tirées puis mêlées dans le jeu; on s'arrange pour les faire revenir au milieu du jeu et on garde une séparation entre elles par l'insertion du petit doigt ou le pincement d'un bout de chair à l'extrémité du même doigt. On prend alors une troisième carte, qui permettra, dit-on, de retrouver les deux autres dont on ignore, soi-disant, la position dans le jeu. Après l'avoir envoyée en l'air une ou deux fois, à un mètre ou deux de distance, en la faisant revenir pour bien l'avoir en main et observer la direction, au moment, où, après un dernier essai, elle revient vers soi, on ouvre le jeu, comme un livre, entre les deux cartes et on reçoit cette troisième carte, en travers, dans cet espace. On referme immédiate-

ment le jeu et en ayant bien soin de ne pas toucher à cette carte ainsi descendue du ciel, on porte le tout à la personne qui avait tiré les deux autres cartes en lui demandant de les nommer à haute voix et de vérifier, elle-même, que ce sont bien celles qui se trouvent respectivement au-dessus et au-dessous de la carte indicatrice. On les fait voir ensuite aux autres spectateurs pour éviter tout soupçon de complaisance ou de compérage.

En appliquant deux cartes l'une sur l'autre, mais celle de dessous dépassant d'un centimètre la tranche supérieure de l'autre, et en tenant ces deux cartes comme il a été indiqué pour le dernier procédé de lancement, on peut, après les avoir lancées à deux ou trois mètres de distance, les faire revenir séparées d'une cinquantaine de centimètres environ et les rattraper toutes deux en même temps, respectivement dans chaque main.

V. — Le Rayonnement ou Accordéon. — Le rayonnement consiste à faire s'échapper, successivement et rapidement, toutes les cartes d'un jeu d'une main pour les rattraper dans l'autre main, placée à une certaine distance, en donnant à l'œil une impression d'accordéon et en produisant pour l'oreille un bruit caractéristique.

Pour apprendre à l'exécuter, il faut prendre un jeu de cartes assoupli par l'usage et le saisir en long dans la main droite, l'extrémité du pouce en bas sur la tranche inférieure et les extrémités des doigts médius et annulaire sur la tranche supérieure, puis bomber le jeu en dedans, vers la paume de la main. On sent alors que les cartes ont une tendance à s'échapper ; on met la main gauche, paume en largeur, en avant et au-dessous du jeu, et on s'étudie, en graduant la pression des doigts de la main droite, à bien laisser partir les cartes, les unes après les autres, d'une façon régulière et sans à-coups. Lorsque ce résultat est acquis, on augmente, peu à peu, la distance de la main gauche, en observant toujours les mêmes principes. On peut ensuite exécuter l'expérience avec écartement simultané des mains et déplacement du corps, s'il y a lieu, ce qui permet de donner à l'accordéon toute son ampleur. Au moment où le rayonnement va être terminé, on rapproche les mains l'une de

l'autre et on les referme sur le jeu que l'on remet rapidement en ordre. On peut, si on le préfère, réunir toutes les cartes dans la seule main gauche, sans intervention de la main droite.

La position qui permet de donner au rayonnement la plus grande longueur consiste, en tournant et en inclinant légèrement le corps à gauche, à placer, au début, la main gauche en dehors du corps et un peu au-dessus du genou gauche, et à faire se rejoindre les mains en redressant le corps à droite, à environ vingt centimètres en avant et au delà de l'oreille droite. On peut exécuter le rayonnement horizontalement, de gauche à droite, d'arrière en avant. La façon qui cause le plus d'étonnement consiste à envoyer les cartes de bas en haut, le bras gauche allongé et la main gauche placée au-dessus de la tête. La manière la plus gracieuse de l'opérer consiste à placer, au début, les mains à gauche et en dehors du corps et à leur faire décrire ensuite, dans le même axe, un arc de cercle autour de la tête, les bras allongés, pour terminer les mains placées dans la position symétrique à droite et en dehors du corps. Il est indispensable, pour obtenir le maximum d'effet, de bien connaître le jeu avec lequel on opère afin de l'avoir tout à fait en main ; trente-deux cartes peuvent suffire, mais avec quarante ou cinquante cartes on obtient un résultat plus brillant.

Nous avons vu que cet exercice qui paraît, au premier abord, n'être qu'une pure fioriture, pouvait être utilisé pour faire penser forcément une carte ; en voici un deuxième emploi : L'opérateur, en se dirigeant vers une personne à qui il demande de tirer une carte, exécute à diverses reprises le rayonnement, ce qui a pour résultat de donner aux cartes une forme légèrement bombée en dedans. Pendant que la personne, après avoir choisi librement une carte, est en train d'en prendre connaissance, l'opérateur redresse le jeu en sens inverse; il peut ensuite, inviter la personne à replacer, elle-même, sa carte et à battre le jeu. Il retrouvera facilement la carte tirée en reprenant le jeu, un pont se produisant forcément au-dessous d'elle.

Nous avons indiqué que le rayonnement se faisait à l'aide des deux mains; nous avons vu M. Harry Houdini le réaliser, de haut en bas, en employant la seule main droite; il tenait le

jeu de cette main, à droite et en dehors du corps, et en le bombant légèrement en dedans et en élevant un peu la main droite, il laissait échapper les cartes du jeu. Il les rattrapait alors en baissant très vivement la main droite et en pliant, en même temps, le corps. Cet exercice est d'une très grande difficulté d'exécution, mais il est beaucoup moins plaisant à l'œil que le rayonnement ordinaire.

VI. — La Cascade. — La cascade consiste à écarter progressivement les mains l'une de l'autre, dans le même plan vertical et à laisser tomber, en même temps, l'une derrière l'autre, en conservant leur ordre, toutes les cartes d'un jeu dans le sens de la largeur, sans qu'aucun intervalle, sans qu'aucun jour, ne se produise entre elles pendant l'opération. Cette chute, avec un peu d'imagination, produit à l'œil une impression de cascade et pour l'oreille un bruit quelque peu analogue.

Pour apprendre à l'exécuter, il faut se tenir le côté gauche vers le futur public et présenter le jeu, figures en avant, verticalement en large dans la main gauche, la tranche du grand côté d'en bas reposant dans la paume de cette main. Le pouce doit être placé sur la première carte avant et les autres doigts doivent empêcher le jeu de tomber en arrière. Saisir le jeu avec la main droite, entre l'extrémité du pouce à gauche, et les extrémité des doigts médius et annulaire à droite. Courber le jeu en faisant pression, avec la main droite, en avant et contre le pouce gauche et, tout à la fois, élever lentement et verticalement le jeu et, en relâchant la pression des doigts de la main droite, laisser tomber une à une, à partir de la première carte avant qui ne bouge pas, successivement les cartes l'une après l'autre et l'une derrière l'autre dans la main gauche. Pour faciliter ce mouvement, le pouce gauche s'écarte un peu en avant pour, qu'après leur chute, les cartes, étant légèrement inclinées en avant, les autres tombent plus facilement, en ordre, par derrière. Pour terminer : au moment où les cartes vont être épuisées, rapprocher progressivement et rapidement la main droite de la gauche.

Il ne faut pas chercher en commençant à éloigner la main droite brusquement, à une grande distance; ce qu'il faut acqué-

rir, avant tout, c'est la faculté de lâcher les cartes, une à une, et d'une façon régulière ; le reste, c'est-à-dire l'écartement rapide des mains et la hauteur de chute, est ensuite facile à réaliser. Après une certaine pratique, on peut encore augmenter la distance des mains, en descendant un peu la main gauche mais en la conservant toujours dans le même plan vertical.

La cascade est plus facile à exécuter et fait sensiblement plus d'effet avec un jeu américain de cinquante-deux cartes.

Il est absolument essentiel qu'aucune interruption ne se produise dans la chute des cartes, sinon l'effet est absolument gâté. Nous avons vu, à diverses reprises, un artiste, que nous ne nommerons pas, pour ne pas effaroucher sa modestie, laisser paraître jusqu'à trois ou quatre intervalles pendant la chute des cartes, d'autre part, la chute n'était pas verticale, mais avait lieu d'avant en arrière avec déplacement des deux mains. Cet opérateur s'imagine, de bonne foi, exécuter la « Cascade », alors qu'il ne produit qu'un mélange hybride de rayonnement et de cascade déplaisant pour l'œil : c'est l'illusion d'un illusionniste.

VII. — L'ELASTIQUE. — Voici comment s'exécute ce gracieux exercice : se tenir le côté droit vers le public et présenter le jeu tenu horizontalement en long, figures vers le plafond, dans la main droite renversée, entre l'extrémité du pouce droit placé à droite sur la tranche du petit côté et les extrémités des doigts médius et annulaire placés sur la tranche de l'autre petit côté.

Approcher la main gauche du jeu et en placer le pouce sur la première carte du haut, les autres doigts restant libres par-dessous.

Faire pression sur le jeu avec le pouce droit, les cartes auront tendance à s'échapper du côté opposé par-dessus les extrémités des doigts médius et annulaire. Augmenter, progressivement et lentement, la pression du pouce ; maintenir les cartes qui glissent au delà de la main droite, d'abord avec le pouce gauche qui accompagne le mouvement et la première carte, puis avec les autres doigts de la main gauche en dessous,

quand les cartes auront dépassé la main droite ; reculer en même temps légèrement cette dernière main. Les cartes se trouvent alors étalées dans le sens de leur longueur et horizontalement se recouvrant en partie, les unes les autres, de façon à ce que chacune ne dépasse la précédente que de quelques millimètres. Il ne faut pas trop écarter les mains, car une rupture se produirait au milieu des cartes. Une fois le maximum de longueur atteint, et l'expérience apprendra vite à le connaître, on rapproche les mains et on reconstitue le jeu. On a ainsi l'impression que, comme un élastique, le paquet de cartes a été étiré dans le sens de la longueur et qu'il s'est resserré ensuite. De là le nom que nous avons donné à cet exercice qui, déjà connu, n'avait pas encore été baptisé.

Dans « l'élastique », tout réside dans la délicatesse avec laquelle il faut graduer la pression du pouce pour que les cartes glissent harmonieusement, régulièrement, à peu près sans bruit et sans aucun effort apparent. Nous l'avons vu souvent exécuter avec brusquerie et en faisant craquer les cartes, ce qui lui retirait tout son charme. Malheureusement, le sens artistique n'est pas donné à tous ceux qui s'intitulent professeurs de prestidigitation, sans avoir beaucoup d'élèves, espérons-le !

Nous avons indiqué la position qui nous a paru la plus avantageuse pour exécuter cet exercice, mais, bien entendu, on peut en employer d'autres. Il est très utile d'acquérir la pratique de « l'élastique », car elle permet d'exécuter, avec la plus grande facilité, les divers étalages de cartes.

VIII. — Les Cartes étalées. — 1° *Cartes étalées horizontalement, en biais, sur la manche.*

Se tenir, face au public, le bras gauche un peu plié, l'avant-bras tenu horizontalement perpendiculaire au corps, paume de la main vers le plafond. Approcher la main droite tenant le jeu en long, figures vers la paume, entre l'extrémité du pouce en arrière et les extrémités du médius et de l'annulaire en avant. Poser le jeu diagonalement sur l'extrémité de la main gauche, sans l'abandonner de l'autre main. Faire pression avec le pouce droit sur le jeu et exécuter « l'élastique », en biais, mais, au

lieu de laisser partir les cartes en avant, déplacer, au contraire, la main droite en arrière, jusqu'au pli du coude gauche, en étalant les cartes. Marquer un temps d'arrêt pour permettre aux spectateurs de se rendre compte de l'effet produit, puis ramener la main droite jusqu'à l'extrémité de la main gauche en faisant glisser les cartes, l'une sur l'autre, en sens inverse et reconstituer ainsi le jeu dans son état primitif. On facilite ce mouvement en baissant, en même temps, l'avant-bras gauche.

Le même exercice peut être réalisé sur une table de jeu ou sur toute table munie d'un tapis, mais il produit ainsi bien moins d'effet.

2° *Cartes étalées verticalement dans le sens de la largeur sur la manche* (Personnel). — Se tenir le côté gauche vers le public, le bras gauche un peu plié, l'avant-bras horizontal. Présenter le jeu verticalement, en large, figure de la carte de dessous vers les spectateurs, et tenu de la main droite en long entre l'extrémité du pouce à gauche et les extrémités des doigts médius et annulaire à droite et le porter dans la main gauche, dont le pouce s'applique en travers de la première carte avant. Exécuter « l'élastique » en faisant pression, avec le pouce droit, mais en ayant soin, au lieu de laisser s'échapper les cartes en avant, de déplacer progressivement la main droite en arrière, de façon à ce qu'elles s'étalent verticalement en large sur l'avant-bras gauche. La première partie du jeu est alors fermement maintenue dans cette position par les quatre doigts gauches en arrière; les autres cartes restent en équilibre, étant appuyées sur la première partie du jeu, la dernière partie étant, en outre, maintenue par derrière par les doigts de la main droite. Avec un jeu de trente-deux cartes ordinaire, on peut étaler facilement les cartes dans cette position sur une longueur d'environ trente centimètres mais l'effet est plus brillant quand on se sert d'un jeu de cinquante-deux cartes américaines.

Après avoir marqué un temps d'arrêt, on ramène la main droite à son point de départ pour reconstituer le jeu. On peut recommencer plusieurs fois de suite.

Cet exercice nous parait d'autant plus gracieux qu'il a été imaginé par nous.

IX. — Les Cartes retournées. — 1° *Sur table.* — A) En longueur.— Cette fioriture est très facile à réussir. Poser le jeu tenu en long par la main droite sur la table, figures vers le tapis et exécuter « l'élastique » mais toujours en déplaçant la main d'avant en arrière, ou de droite à gauche, suivant la position initiale du jeu sur le tapis. Avoir soin que chaque carte reste couverte au moins des deux tiers par la carte suivante. Une fois l'étalage terminé, il suffit de passer un doigt sous la première carte et de la retourner dans le sens du jeu pour que toutes les cartes se retournent également. On peut ensuite, en plaçant un doigt sous l'autre extrémité, obtenir le même résultat et revenir à la position de départ. Et si cette histoire vous amuse... on peut la recommencer.

B) En largeur.— Tenir le jeu horizontalement en long, dans la main droite, dans la position habituelle pour exécuter le rayonnement, à quelques centimètres au-dessus de la table. Exercer une pression modérée sur les cartes et les laisser s'échapper sur le tapis en déplaçant, en même temps, la main, de droite à gauche. Si le jet des cartes et le déplacement de la main ont été bien calculés, les cartes doivent se trouver alignées parallèlement au corps, la deuxième carte, à partir de la droite, recouvrant la première en long, sauf sur un espace d'un demi centimètre environ, et ainsi de suite des autres cartes jusqu'au bout du jeu, à gauche.

Il faut une grande habitude pour disposer les cartes régulièrement de cette façon; on aura plus de facilité en déplaçant la main légèrement en biais, au lieu de la faire aller absolument parallèlement au corps. On peut enfin, mais le mouvement est beaucoup moins gracieux, poser d'abord le jeu sur la table à droite et étaler ensuite les cartes vers la gauche, à l'aide des doigts de la main droite, comme font habituellement les garçons de café pour présenter le jeu que le client a demandé. Une fois le jeu régulièrement étalé, il suffit de passer l'index droit sous la première carte à droite et de la retourner pour que le mouvement se communique au restant des cartes. On peut alors, à l'aide de l'index gauche, placé sous l'autre extrémité, rétablir le jeu dans sa

précédente position et recommencer ; mais forcément, les cartes se déplacent toujours un peu, il arrive un moment où un intervalle, un peu trop grand, se produit entre deux cartes et au moment du retournement une fâcheuse cassure intervient à cet endroit.

Ce petit exercice présente une utilité pratique : une fois les cartes étalées, on les retourne, s'il y a lieu, pour faire voir qu'elles ne sont nullement préparées et qu'il ne s'en trouve pas deux semblables dans tout le jeu.

2° *Sur la manche en longueur.* — Pour étaler les cartes sur la manche, il suffit de pratiquer « l'élastique », comme nous l'avons vu pour les cartes en biais, mais, pour le cas qui nous occupe, les cartes sont disposées horizontalement le long de l'avant-bras. On commence de manière à ce que la première carte dépasse de moitié de sa longueur l'extrémité des doigts de la main gauche étendue dans le prolongement de l'avant-bras, et que la dernière carte touche au pli du coude. Il faut, de même que pour la réalisation de cet exercice sur table, que toutes les cartes soient également et suffisamment recouvertes par celles qui suivent. Il suffit alors de faire le simulacre de fermer la main gauche pour que toutes les cartes se retournent. Il est bon, pour faciliter la réussite du mouvement, de maintenir la dernière carte à l'aide des doigts de la main droite.

Ce retournement est plus difficile à réussir qu'il ne paraît à première vue; les cartes, surtout lorsqu'elles sont neuves, ayant une fâcheuse tendance à glisser à droite ou à gauche et à tomber ainsi en une cascade beaucoup moins ordonnée que celle que nous avons décrite.

Une fois les cartes retournées, on peut les ramasser dans la main droite en la ramenant, par dessous, le long de l'avant-bras, jusque dans la main gauche et reconstituer ainsi le jeu.

Il faut exécuter cet exercice au moins deux fois de suite : en présentant la première fois le côté gauche au public, et en se tenant de face ou en présentant le côté droit, la seconde fois.

Il est plus facile de réussir et de produire de l'effet en se servant de cartes américaines.

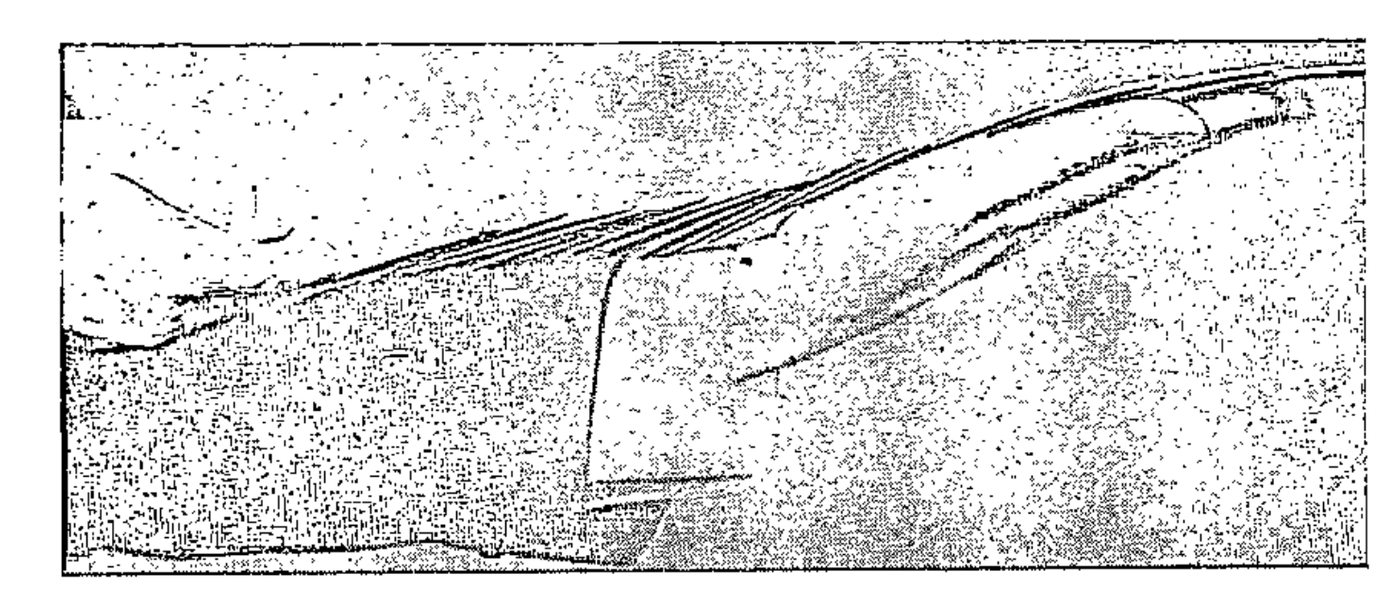


FIG. 25

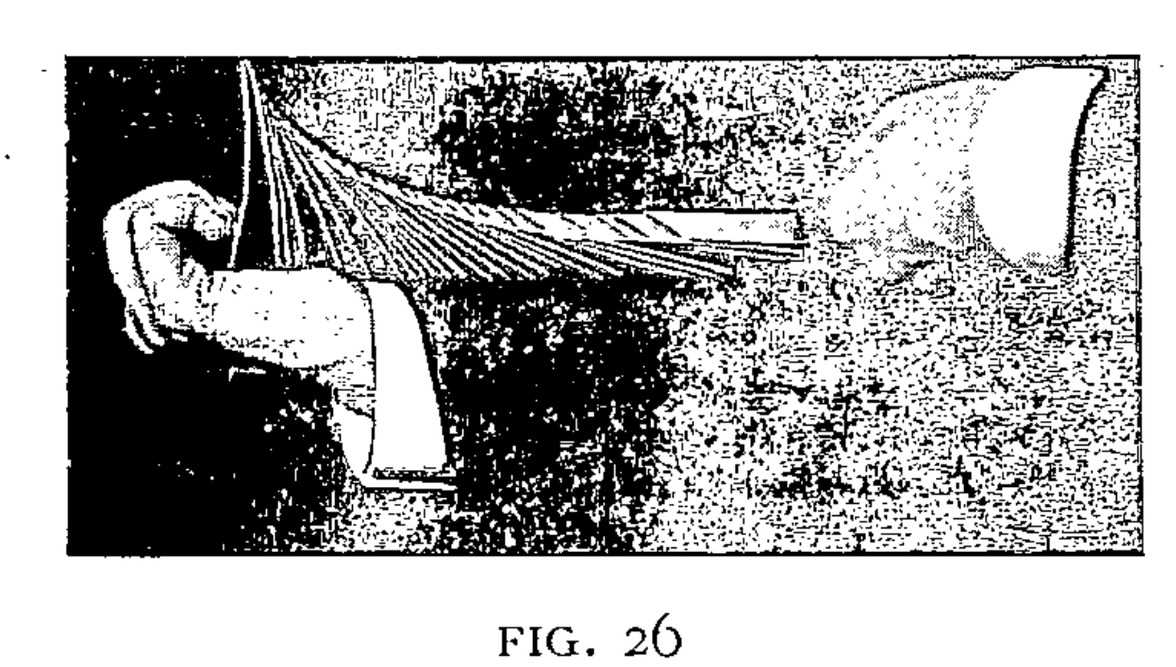


FIG. 26

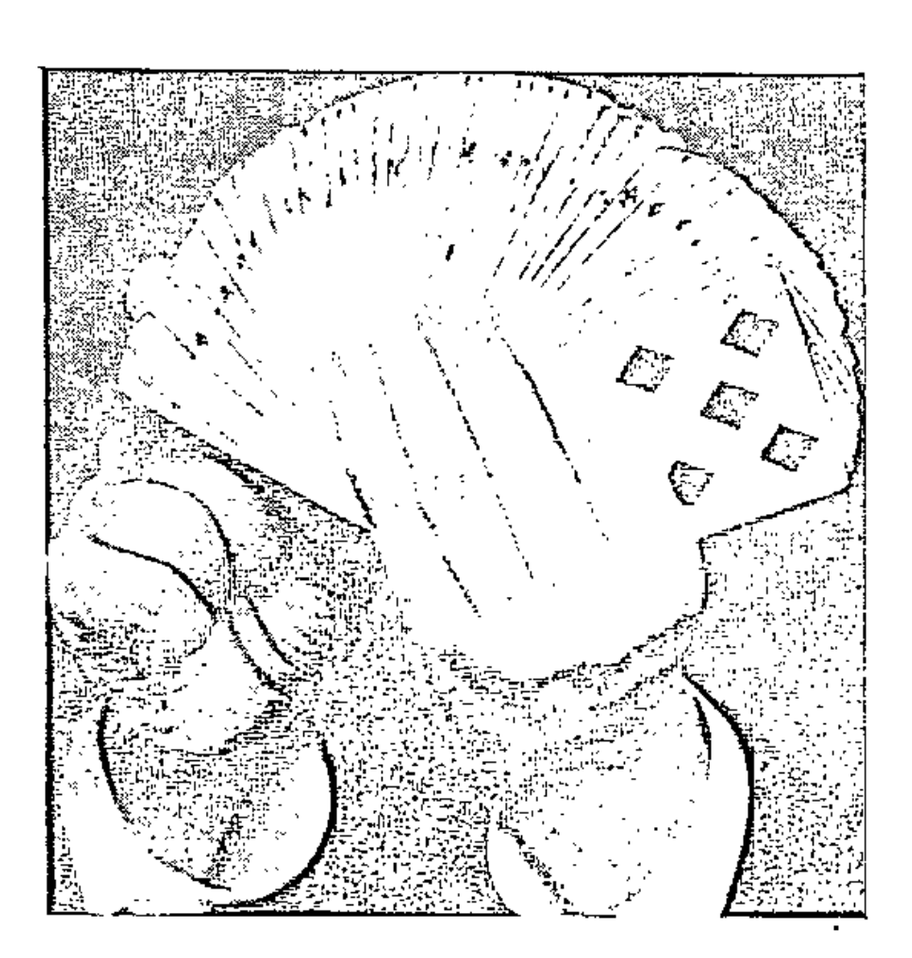


FIG. 27

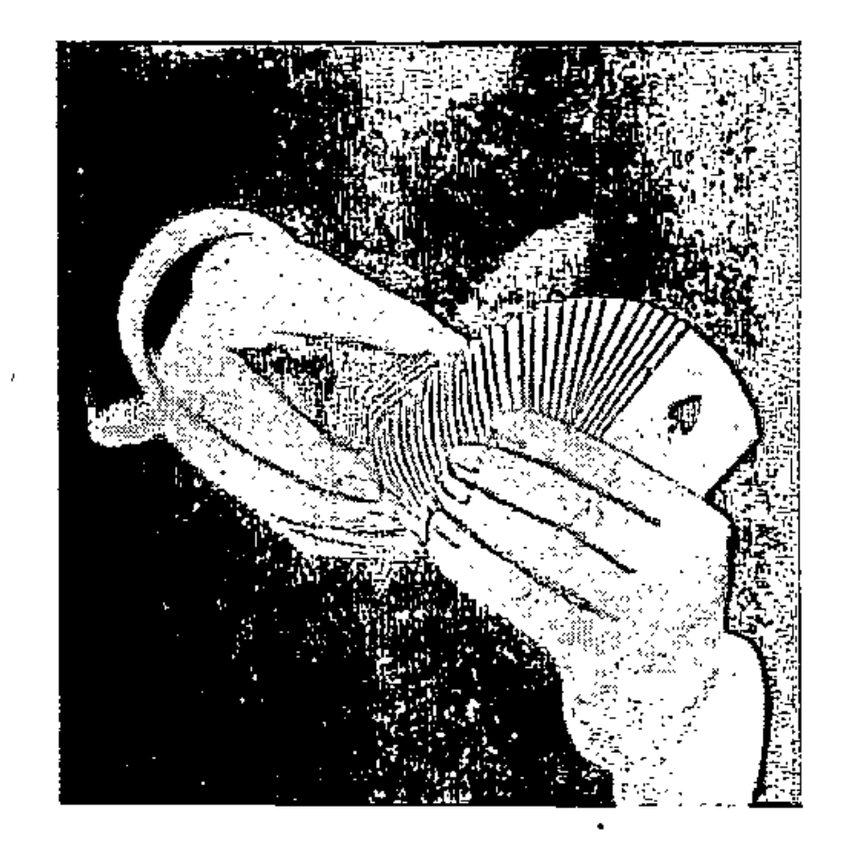


FIG. 28

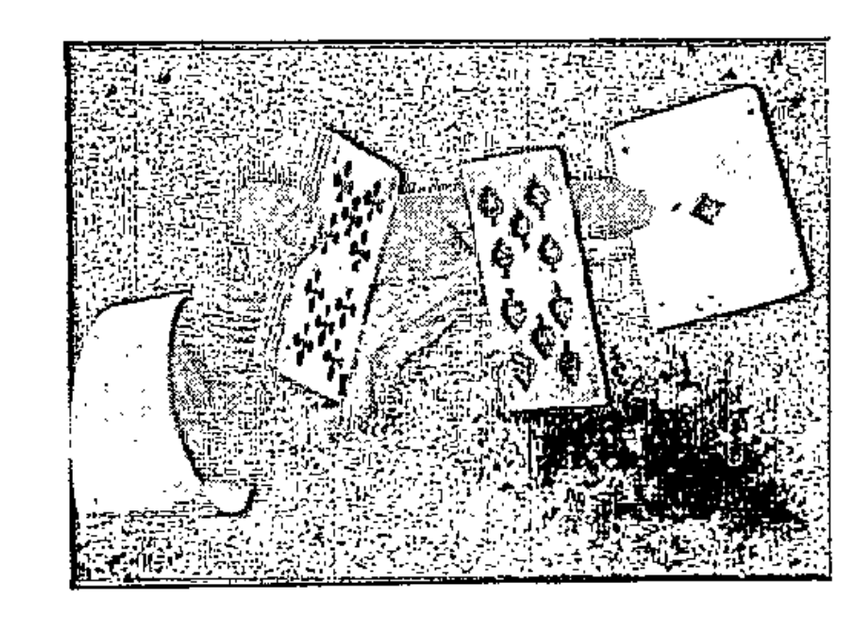


FIG. 29

Les Effets de pure dextérité (suite)

25. — Les cartes étalées horizontalement en long sur la manche.
26. — (*Suite*). Le commencement du retournement (sens inverse de 25)
27. — L'Eventail de cartes; 1re méthode.
28. — L'Eventail de cartes; 3e méthode (altéré à la photogravure).
29. — Le Saut de coupe d'une main de l'Homme Masqué.

X. — Les Cartes rattrapées en l'air. — Cet effet est une suite toute naturelle des manipulations précédentes. Une fois les cartes étalées sur l'avant-bras gauche étendu, comme nous l'avons dit, en supination, ou, si on le préfère, en pronation, on les jette en l'air par un mouvement de tout l'avant-bras; étant donné leur disposition, elles ne se séparent pas immédiatement et restent un temps appréciable dans le même plan horizontal; on peut alors, en portant assez vivement, mais touefois sans excès de précipitation, la main droite, doigts dessus et pouce en dessous, d'arrière en avant, ramasser toutes les cartes dans cette main. On peut encore, mais cela est un peu plus difficile, mais beaucoup moins qu'on ne se l'imagine généralement, une fois les cartes lancées en l'air, retirer en arrière la main gauche puis, en la reportant vivement en avant, ramasser les cartes de cette même main.

L'expérience peut être ensuite recommencée sur le bras droit; on peut, enfin, étaler des cartes sur les deux avant-bras et en les lançant, en même temps en l'air, les rattraper simultanément dans chaque main.

Certains artistes, voulant singer ces exercices, mais n'ayant à juste titre, qu'une confiance médiocre dans leur adresse, se contentent d'étaler des cartes, non plus en long, mais en large, et seulement sur le dos de la main avant de les lancer et de les rattraper. Ce diminutif est vraiment trop mesquin ; il vaut mieux s'abstenir complètement que d'exhiber de pareilles pauvretés.

XI. — Cartes étalées avec retournement du bras et des cartes rattrapées ensuite en l'air. — Cette progression est comme le résumé et le complément des précédentes fioritures.

L'opérateur commence par étaler les cartes sur l'avant-bras gauche, par exemple, tenu en pronation, c'est-à-dire paume de la main vers le sol; il balance un peu l'avant-bras tenu bien horizontalement et lance, d'un mouvement régulier, toutes les cartes à quelques centimètres en l'air; pendant ce temps, il retourne l'avant-bras en supination, c'est-à-dire paume de la main vers le plafond, et reçoit dessus les cartes toujours étalées.

Ce mouvement est très difficile à exécuter; aux premiers

essais, les cartes glissent et tombent, ou tout au moins des intervalles trop grands se produisent dans « l'étalage »; il faut avoir soin, au moment où les cartes retombent sur l'avant-bras, de le baisser un peu tout en le maintenant absolument horizontal. L'artiste fait ensuite le mouvement des doigts nécessaires pour amener le retournement des cartes; une fois cette opération terminée, il lance à nouveau les cartes en l'air et, cette fois-ci, il les ramasse dans la main gauche. Il continue en recommençant la même série d'exercices sur l'avant-bras droit.

Nous avons vu exécuter supérieurement toute cette progression par M. Warren Keane et par M. Harry Houdini.

XII. — Les éventails de cartes. — *Première méthode.* — Tenir le jeu verticalement, dans la main gauche, figures en avant, entre le pouce dessus et l'index allongé dessous.

Porter la main droite sur le jeu, l'extrémité du pouce en bas et au milieu de la tranche du petit côté inférieur, l'extrémité de l'index ou du médius (suivant l'aptitude de chacun), au milieu de la tranche supérieure. A l'aide de ces deux doigts, tourner le jeu vers la gauche, dans le même plan vertical. Faire pression avec l'index ou le médius droits sur le jeu en avant, et contre l'index gauche, et porter l'index ou le médius droits vers la droite en décrivant un arc de cercle, le pouce droit servant de pivot. Dans ce mouvement, l'index droit entraîne les cartes vers la droite en laissant successivement en arrière les cartes à compter du dessous du jeu, de façon à ce que la première carte du dessus soit abandonnée au moment où l'arc de cercle est terminé. Les cartes se trouvant alors disposées en éventail, chaque carte recouvrant la carte au-dessous d'elle à gauche et ne la dépassant que de quelques millimètres dans la partie supérieure.

Cet exercice est plus difficile à réussir parfaitement qu'on pourrait le croire en le voyant exécuter avec la plus grande aisance par des mains expertes.

Certains opérateurs aident le mouvement de l'index droit en poussant progressivement les cartes à l'aide du pouce gauche : l'intervention de ce doigt nous paraît inutile.

Deuxième méthode. — Le principe est le même; c'est toujours l'arc de cercle décrit par les doigts de la main droite, le pouce de la même main servant de pivot, qui permet la disposition des cartes en éventail, seule la position du jeu dans la main gauche est différente. Le jeu est en effet présenté verticalement en bas, figures vers le public, l'extrémité du pouce gauche seule dessus à l'arrière et les quatre autres doigts sur le dessous du jeu en avant. La main droite renversée se porte sur le jeu, le pouce sur la tranche d'en haut, l'index ou le médius sur la tranche d'en bas. L'arc de cercle est décrit vers la droite, comme il a été expliqué, puis la main gauche est retournée vers la gauche, dans le même plan vertical, et élevée pour présenter l'éventail au public, dans la position de la première méthode. Les cartes sont alors disposées, de telle façon, que la première carte du dessous du jeu est la première à compter de la droite de l'opérateur, tandis que, dans la méthode précédente, cette même carte se trouvait la première à gauche.

Troisième méthode (de l'Homme Masqué). — Cette méthode repose sur un principe différent : le jeu est toujours présenté et tenu de la main gauche, de la même façon que dans la première méthode. La main droite se porte sur le haut du jeu, l'extrémité du pouce sur le bout supérieur de la tranche du grand côté gauche, les extrémités de l'index et du médius en face, sur la tranche du grand côté droit. Les doigts de la main droite font pression sur le jeu et le courbent vers l'intérieur de cette main; en augmentant la pression, les cartes tendent à s'échapper du côté du pouce. Il faut alors faire décrire à la main droite, sans quitter la position des doigts, un arc de cercle vers la droite en laissant échapper les cartes, au fur et à mesure, sur la gauche, de manière qu'elles soient, à la fin du mouvement, disposées dans le même ordre que dans la première méthode.

Il est assez difficile d'apprendre à faire ainsi s'échapper les cartes par ce procédé, sorte d'élastique en large, et, lorsque les cartes sont dures ou neuves, il faut avoir les doigts puissants de « l'Homme Masqué » pour y parvenir. Une fois le tour de main acquis, on arrive, par ce moyen, à présenter des éventails de

cartes tout à fait réguliers et plaisants à l'œil, non seulement dans la position que nous avons indiquée, mais encore en appuyant le jeu contre l'une ou l'autre main, et en prolongeant les éventails sur les avant-bras.

Les éventails de cartes, indépendamment de leur côté gracieux, ont leur utilité pratique; nous en donnerons plusieurs exemples au chapitre consacré aux tours de cartes.

Indépendamment de ces éventails, il est indispensable à l'artiste de savoir disposer, d'une seule main, d'une dizaine ou d'une vingtaine de cartes en en formant, au moment voulu, un éventail qui, sans avoir la régularité de ceux précédemment expliqués, soit néanmoins assez bien fait pour augmenter l'effet de la production subite de ces cartes. Les cartes qu'il s'agit de faire ainsi apparaître peuvent être placées dans une poche, mais le plus souvent elles se trouvent à l'empalmage dans la main droite, figures tantôt en dehors et tantôt en dedans. Il faut, suivant la nécessité de l'expérience, porter ces cartes à la hauteur du pli de la troisième articulation des doigts ou, au contraire, replier les doigts en arrière le long des cartes, mais, dans tous les cas, au moment d'exécuter l'éventail, les cartes devront être tenues par le bas d'un petit côté, le pouce au milieu, et à un centimètre environ du bas sur le dessus, les quatre autres doigts sur le dessous. Il suffira alors de faire glisser, en sens inverse, le pouce et les doigts, comme dans le mouvement de faire claquer le pouce pour attirer l'attention du magister, bien connu de tous ceux qui ont passé par l'école ou le collège, ce qui entraîne les cartes dans les deux sens et les étalera dans la position requise. Une grande habitude, seule, permettra de réaliser la chose à la satisfaction de l'opérateur et à l'étonnement des spectateurs.

Nous aurons l'occasion de revenir sur ce genre d'éventail de cartes, en traitant du double empalmage.

XIII. — Les sauts de coupe d'une main. — Nous avons étudié les divers sauts de coupe d'une main, au point de vue pratique (chapitre Ier, section II); nous allons, maintenant, les passer en revue en tant qu'exercices de dextérité manuelle.

1° *Saut de coupe d'une main ordinaire, le pouce gauche en travers du dessus du jeu.* — Nous avons indiqué, en décrivant ce saut de coupe, qu'au moment où la tranche gauche du paquet inférieur dépassait la tranche droite de l'autre paquet, il fallait immédiatement rabattre le premier sur le second. Ici, au contraire, il faut étendre complètement les doigts de la main gauche, de manière à ce que ces deux paquets soient écartés largement l'un de l'autre et que la carte du dessous du jeu soit vue du public. On marque alors un temps d'arrêt, puis on replie les mêmes doigts pour reporter le paquet sur le restant du jeu. A ce moment, on porte le médius et l'annulaire qui se trouvent sur le dessus du jeu entre les deux paquets et, immédiatement après, on descend l'index et l'annulaire pour les appliquer repliés sous le jeu. On se retrouve ainsi dans la position voulue pour exécuter à nouveau le même saut de coupe. Il faut, en fait, le recommencer un certain nombre de fois et le plus rapidement possible.

Variante. — En glissant au premier saut de coupe le seul médius entre les deux paquets, l'annulaire restant dessous avec les autres doigts, on n'a, pour exécuter le deuxième saut de coupe, qu'à descendre, d'un seul mouvement, le médius au-dessous du jeu, en même temps que l'on retire les doigts index et auriculaire d'entre les paquets, pour les ramener également en dessous du jeu, l'annulaire suffisant seul à maintenir la séparation : on gagne ainsi un temps. Le deuxième saut de coupe sera alors exécuté à l'aide de l'annulaire jouant le rôle du médius au saut de coupe précédent. Et on continuera ainsi en remplaçant chaque fois l'un de ces deux doigts par l'autre. Cette variante nous est personnelle.

2° *Saut de coupe d'une main, le pouce sur la tranche du jeu.* — La même remarque s'applique ici, en ce qui concerne l'écartement à donner aux deux paquets lors de l'exécution. Ce saut de coupe se prête, en outre, à un nouvel effet. Une fois les paquets séparés et largement écartés l'un de l'autre, on laisse tomber, dans la paume de la main gauche, la moitié du paquet

maintenu par le pouce, on reporte ensuite le paquet, tenu entre les doigts de la main gauche, sur cette moitié en repliant ces doigts à cet effet, puis, maintenant le médius et l'annulaire recourbés sur le nouveau paquet ainsi constitué et glissant dessous l'index et le petit doigt repliés, on redresse, une seconde fois, les doigts de la main gauche pour écarter les cartes ainsi maintenues et faire voir la nouvelle carte de dessous, avant de les reporter sur le restant du jeu qu'abandonne le pouce gauche au moment voulu. On répète l'ensemble de ces mouvements un certain nombre de fois avec la plus grande rapidité possible. Cet exercice a pour résultat de mêler complètement le jeu alors que la répétition du saut de coupe ordinaire n'avait pour effet que de le couper et de le rétablir dans son état primitif.

3° *Saut de coupe d'une main de « l'Homme Masqué ».* — Ce saut de coupe se prête aux divers effets que nous venons de décrire; c'est avec lui que l'on peut obtenir la plus grande vitesse d'exécution. Il permet, en outre, le nouvel effet suivant : Après avoir détaché, entre l'index dessous et le médius dessus, une ou plusieurs cartes sous le jeu, on les tient, figures vers le public, entre les extrémités de ces deux doigts complètement allongés; on détache ensuite, avec l'annulaire dessus et l'auriculaire dessous, une ou plusieurs cartes du dessous du jeu et on les tient également entre les extrémités de ces deux doigts étendus mais écartés des deux autres. On marque alors un temps d'arrêt et on conserve la main gauche la paume tournée vers le public, de façon à ce qu'il puisse voir, en même temps, les figures de cartes du dessous des trois paquets ainsi formés. On laisse tomber ensuite dans la paume de la main la moitié du paquet maintenu par le pouce; on reporte successivement sur cette moitié les cartes tenues entre l'annulaire et le petit doigt et celles tenues entre l'index et le médius; puis, on reporte ces trois paquets ainsi reconstitués en un seul, à l'aide du médius dessus et de l'index dessous sur le restant du jeu, que le pouce laisse tomber à cet effet, au moment voulu, dans la paume de la main.

4° *Saut de coupe du bout des doigts.* — On exécute ce saut

de coupe de la main gauche, face au public, au lieu de le dissimuler, mais le plus vite possible. Lorsque le paquet arrière se trouve ramené devant et que, par suite, la carte avant a changé, on ne retire pas les doigts index et médius qui se trouvent engagés entre les deux paquets. Après un léger temps d'arrêt, on écarte le pouce et, en repliant encore davantage les autres doigts, on engage le paquet arrière dans le pli de la base du pouce où il reste maintenu; on étend à nouveau les autres doigts qui entraînent le paquet avant, puis on les replie pour introduire ce même paquet derrière l'autre, ce qui ramène les deux parties du jeu dans leur ordre primitif et laisse voir comme première carte avant, la même qu'au début. A ce moment, le pouce se trouve étendu en travers de cette carte, le médius et le petit doigt repliés sont engagés entre les deux paquets et l'index et l'annulaire sont repliés sous la partie arrière. Profitant de ce que les deux paquets sont maintenus au pli du pouce, on introduit l'annulaire entre eux et on reporte l'index, le médius et le petit doigt repliés sur le paquet avant. Ce paquet se trouvant ainsi solidement maintenu, entre l'annulaire dessous et les autres doigts dessus, il est facile, en étendant ces doigts et en les repliant ensuite, de le faire passer une dernière fois sous l'autre paquet, toujours maintenu dans la fourche de la base du pouce; on ramène ensuite les doigts à la position de départ.

Cet exercice est accompagné d'un balancement continu de la main de gauche à droite et d'arrière en avant et réciproquement. Cette manipulation est excellente pour donner de la force et de l'agilité aux doigts, mais il faut avoir soin de s'en abstenir devant les spectateurs si l'on doit, au cours de la même séance, se servir du saut de coupe du bout des doigts pour produire un changement de carte.

CHAPITRE III

Le Double Empalmage et les Passes et Manipulations complémentaires et connexes.

SECTION I. — GÉNÉRALITÉS. — EMPALMAGE ARRIÈRE, DOUBLE EMPALMAGE.

§ Ier. — *Généralités.*

HISTORIQUE. — M. Howard Thurston donne, dans le livre de M. Selbit « The magician's hand-book », un historique de l'empalmage arrière et du double empalmage. D'après cet auteur, c'est un petit fabricant d'appareils de physique amusante de New-York, nommé Otto Mauro, qui aurait appris l'empalmage arrière aux artistes américains, et lui-même le tenait d'un espagnol venu de Mexico. Ceci se passait en 1887, mais, en fait, aucun artiste ne l'aurait présenté en Amérique dans une séance publique avant 1895.

S'il en est ainsi, cette passe était pratiquée en France au moins à la même date; M. Harmington, au théâtre Robert Houdin et M. Emile Isola, au théâtre des Capucines, s'en servaient au cours de leurs séances. Il est vrai, qu'à cette époque, on ne désignait pas encore cette passe sous le nom, d'ailleurs éminemment impropre, d'empalmage arrière; on disait : « faire passer la carte derrière la main », ou encore : « opérer l'escamotage d'une carte derrière la main ». La carte était présentée entre le pouce et l'index et, après la disparition, elle était tenue allongée derrière la main, pincée d'un côté entre l'index et le médius

et de l'autre entre le petit doigt et l'annulaire; on faisait ensuite revenir la carte à sa position primitive.

Toujours d'après le même auteur, de 1895 à 1897, MM. Nelson Downs, Imro Fox, Harry Houdini, Robinson, Ziska et Thurston présentèrent cette nouveauté en Amérique. En 1897, le double empalmage fut trouvé, dit-on, par le docteur Elliot, mais MM. Nelson Downs, et Houdini prétendirent également en être les créateurs. Ce fut en 1898 que, le premier, M. Nelson Downs, présenta un enchaînement de passes fondé sur l'empalmage arrière et le double empalmage; il faisait disparaître successivement cinq cartes, en les faisant passer derrière la main qu'il montrait vide des deux côtés; il les faisait réapparaître ensuite l'une après l'autre. MM. Le Roy, Adrian Plate, docteur Elliot et Thurston présentèrent les mêmes exercices et les développèrent encore de 1898 à 1899; mais, ce fut M. Thurston qui, le premier, présenta une séance uniquement composée de ces manipulations et du tour de la carte montante. Les artistes américains vinrent ensuite en Europe, et notamment à Paris, à partir de 1900, où nous pûmes voir pratiquer ces nouvelles manipulations par MM. Nelson Downs, Thurston, Harry Houdini, Warren Keane, Imro Fox, de Bière.

Il paraît résulter de tout cela que l'empalmage arrière est probablement d'invention européenne et qu'il fut présenté, pour la première fois, au théâtre Robert-Houdin, par M. Harmington. Cette passe ne s'appliquait d'ailleurs qu'à une seule carte.

Il paraît également certain que le double empalmage et les manipulations qui en découlent ont vu le jour dans le Nouveau-Monde.

DÉFINITIONS. — Nous avons dit que l'expression d'empalmage arrière était impropre : en effet, par le seul fait que la carte est tenue derrière la main, nécessairement la paume, et, par suite, l'empalmage, se trouvent hors de cause. L'expression de double empalmage est doublement impropre, car, lorsque la carte est tenue dans l'intérieur de la main, c'est à l'aide des doigts seuls, sans l'intervention de la paume, dans la position que nous avons décrite comme troisième manière de conserver

la carte dans la main après l'enlevage. Si deux négations valent une affirmation, on ne saurait en conclure qu'une appellation doublement impropre devienne appropriée ; néanmoins, nous continuerons à nous servir de ces deux expressions qui se trouvent maintenant consacrées par l'usage, *Error communis facit jus*. Nous n'avons d'ailleurs fait que suivre les errements des artistes américains qui ont, les premiers, adopté ces appellations. Ce sont eux qui ont appelé les nouvelles passes : back palm, back and front hand palm, reverse palm, continuous back and front hand palm, c'est-à-dire : empalmage arrière, empalmage arrière et avant, empalmage inverse, empalmage continu arrière et avant. M. Caroly a, le premier, dans l'*Illusionniste*, remplacé l'expression empalmage arrière et avant par celle, plus rapide et plus euphonique, de double empalmage.

§ II. — *L'Empalmage arrière.*

I. — Les divers procédés d'exécution. — L'empalmage arrière s'exécute de diverses façons suivant la position de la carte dans la main au début de l'opération.

Premier Procédé. — *Procédé primitif.* — A l'origine, MM. Harmington et Emile Isola tenant le bras droit allongé à droite, la paume de la main tournée vers le spectateur, présentaient la carte qu'il s'agissait de faire disparaître verticalement en long, figure vers le public, pincée par le coin inférieur gauche entre le pouce sur la figure et l'index derrière. La passe s'effectuait en quatre temps :

1° On repliait la troisième articulation de l'index du médius et de l'annulaire, tout en pressant la carte avec le pouce et on allongeait, en même temps, le petit doigt. La carte se trouvait alors reposer sur les phalangettes des trois premiers doigts.

2° Ce mouvement ayant fait descendre, en même temps, la carte, on pouvait en saisir le coin inférieur droit, avec le petit doigt, le pli interne de la troisième articulation contre le bas de la grande tranche de droite, à environ deux centimètres de l'angle inférieur et la phalangette repliée en travers du bas de la carte.

3° La carte se trouvant ainsi suffisamment maintenue par le pouce et le petit doigt, on pouvait retirer l'index pour le reporter replié, la phalangette en travers du coin inférieur gauche, dans une position symétrique à celle du petit doigt, par rapport au coin inférieur droit. La carte était, à ce moment, pincée entre ces deux doigts repliés dessus et les deux autres repliés dessous, dans une position verticale en large par rapport au public et le pouce ne servait plus à la maintenir en place.

4° On retirait le pouce et on étendait les quatre doigts de toute leur longueur, ce qui avait pour résultat de faire disparaître la carte à la vue du public en l'entraînant derrière la main, la carte se trouvait maintenue allongée à plat en arrière de la main, le dessus contre le dos de la main, pincée entre l'index et le petit doigt l'appuyant contre les deux autres doigts, à peu près à la hauteur du pli de la troisième articulation de ces derniers.

La façon de présenter la carte au début était la meilleure et c'est celle qu'il faut adopter, mais la disparition était trop lente; cela tenait à ce que l'on pinçait la carte successivement avec le petit doigt, puis avec l'index, au lieu de faire agir ces deux doigts simultanément.

Deuxième procédé. — Ce deuxième procédé fut d'abord employé en Amérique; il avait pour objet, tout à la fois, d'arriver à une disparition plus rapide et de s'appliquer à plusieurs cartes à la fois.

La carte est présentée verticalement en large par rapport au public, mais elle est tenue en long dans la main droite, entre l'extrémité du pouce, au milieu de la tranche du petit côté à gauche et les extrémités des doigts médius et annulaire placés sur la tranche opposée, l'index et le petit doigt maintenant respectivement les deux grands côtés qu'ils dépassent en avant, le pli de la troisième articulation de chaque doigt étant, à peu près, au niveau de la grande tranche correspondante.

On pousse, à l'aide du pouce, la carte sur la droite et on glisse en même temps dessous les extrémités des doigts médius et annulaire que l'on replie derrière, pendant que l'index et le

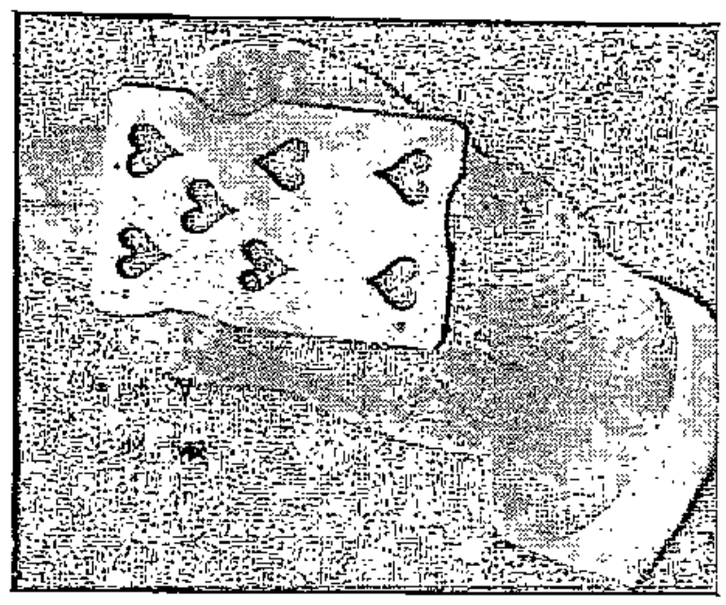


FIG. 30

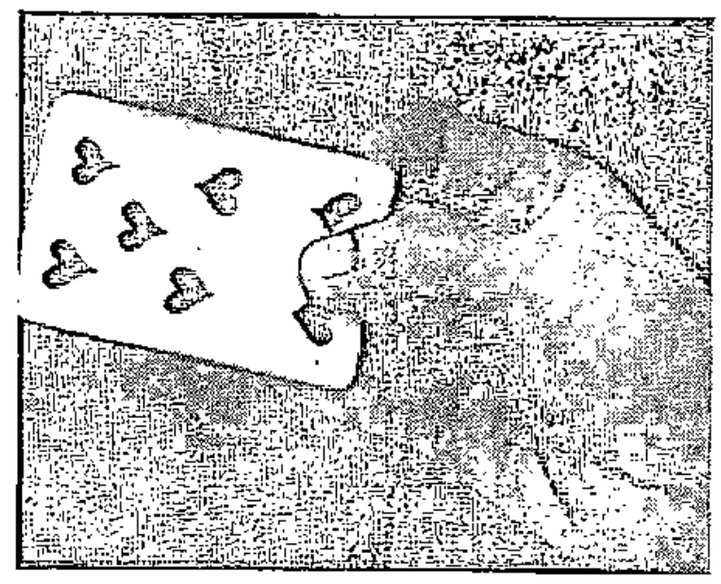


FIG. 31

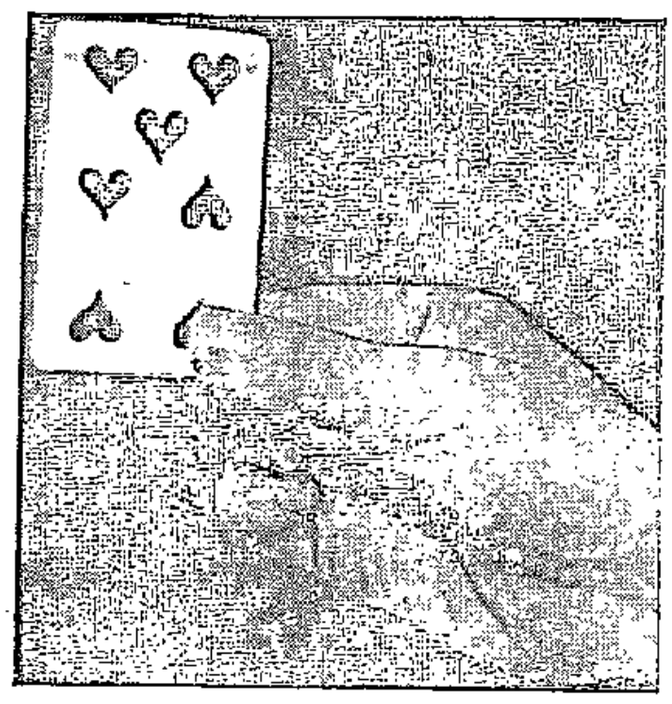


FIG. 32

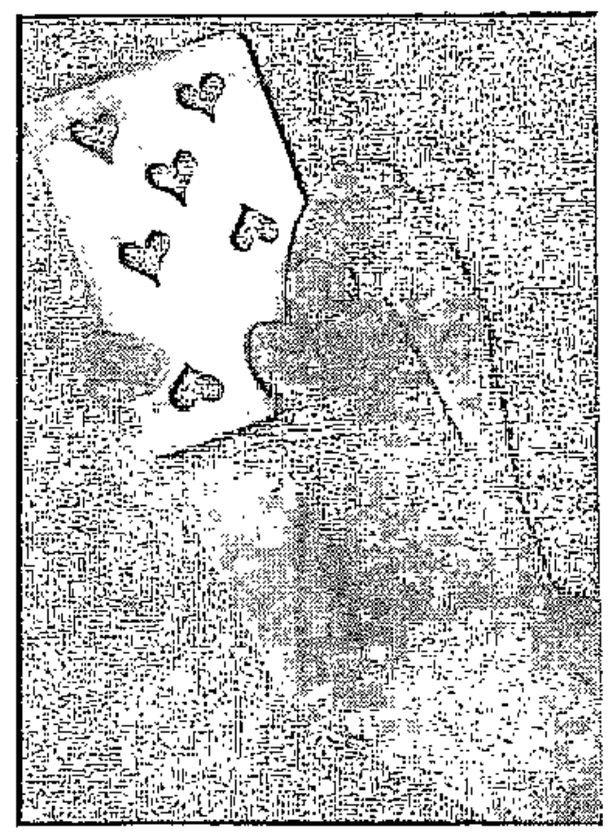


FIG. 33

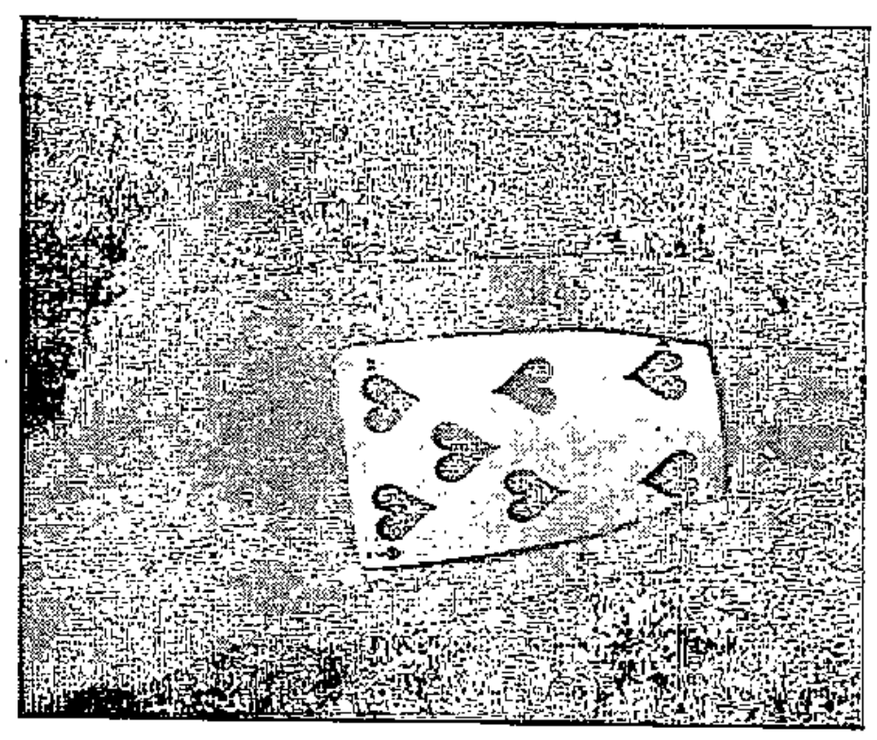


FIG. 34

L'Empalmage arrière

30. — Le 2e procédé : la position de départ (doigts altérés à la photogravure).
31. — Le 3e procédé : la position de départ.
32. — Le 4e procédé : la position de départ
33. — Le même (suite) : le commencement d'exécution (ongles et doigts altérés par la photogravure).
34. — La position d'arrivée (vue arrière).

petit doigt glissent de leur côté sur les tranches des grands côtés de la carte jusqu'à ce qu'ils soient à la distance voulue pour se replier les phalangettes dessus et en travers des coins, comme il a été expliqué pour le premier procédé. Il ne reste plus qu'à écarter le pouce et à redresser les doigts pour amener la disparition de la carte derrière la main.

Ce procédé a l'inconvénient de nécessiter une façon anormale de présenter la carte avant l'exécution de la passe, aussi, n'a-t-il plus sa raison d'être, en ce qui concerne la disparition d'une unique carte d'une seule main; il est toujours d'un emploi utile pour faire disparaître, à la fois, un assez grand nombre de cartes réunies en un seul paquet. Il permet, comme nous le verrons bientôt, une excellente disparition à l'aide des deux mains. Il sert encore pour l'exécution du double empalmage.

Troisième Procédé. — C'est le procédé préconisé par M. Thurston dans son traité déjà cité.

La carte est tenue verticalement en large et figure en avant, par rapport au public, entre le pouce dessus au milieu du petit côté gauche et les extrémités ou plus exactement le bout des ongles des doigts médius et annulaire derrière, l'index et le petit doigt restant libres à côté des deux autres.

Pour exécuter l'empalmage arrière, on replie le médius et l'annulaire, la phalangette derrière la carte, et en même temps on saisit, à la fois, de chaque côté, les coins du bas de la carte avec l'index et le petit doigt repliés dessus et en travers, comme il a été déjà expliqué.

Il suffit alors de redresser les doigts et d'écarter le pouce pour faire disparaître la carte.

Ce procédé, plus rapide que le premier, a l'inconvénient de nécessiter une manière moins naturelle de présenter la carte au début de l'opération; beaucoup d'artistes continuent néanmoins à s'en servir et il garde son utilité lorsqu'on l'emploie avec les deux mains, comme nous le verrons un peu plus loin.

Quatrième Procédé. — Ce procédé nous paraît le meilleur; il est aussi rapide que le précédent et permet de présenter la

carte verticalement en long, pincée simplement par le coin inférieur gauche, comme dans la méthode primitive. La carte paraît maintenue dans cette position par le pouce devant et l'index derrière, mais, en réalité, au moment d'agir, c'est le médius qui prend la place de l'index; cette simple modification permet de libérer l'index et, par suite, de saisir avec ce doigt le coin gauche de la carte en même temps que le petit doigt saisit le coin droit et que le médius et l'annulaire se replient derrière; le reste s'accomplit comme dans les précédents procédés.

Nous ne saurions trop engager nos lecteurs à adopter cette manière d'exécuter l'empalmage arrière quand il s'agit de faire disparaître la carte d'une seule main. Maintenant que les nouvelles manipulations de cartes sont connues d'un grand nombre d'amateurs, il est de toute nécessité de les exécuter d'une façon parfaite.

Nous n'avons, dans nos explications, parlé que de la main droite, mais il est absolument nécessaire de pratiquer l'empalmage arrière avec la même aisance de l'une ou de l'autre main. On peut, pour faciliter la disparition, faire faire à la main et au poignet un mouvement d'arrière en avant et de bas en haut, sans toutefois en exagérer l'amplitude. Il faut s'exercer également à faire disparaître de chaque main, non seulement un certain nombre de cartes réunies en paquet, mais encore plusieurs cartes une à une.

Cinquième Procédé. — Nous n'indiquons ce procédé que pour être complet, car il a le grand inconvénient, à notre avis, de prendre pour position de départ celle où se trouve la carte dans la main après l'exécution d'une des phases du double empalmage; on ne devrait donc pas l'employer comme moyen direct de disparition, puisqu'il risque de dévoiler, en partie, cette dernière passe au public. La carte est présentée au spectateur verticalement en large, maintenue par la main droite, comme dans la troisième manière de tenir la carte après l'enlevage, c'est-à-dire pincée en long, la tranche du petit côté supérieur à la hauteur du pli de la troisième articulation des doigts médius et annulaire, entre ces doigts réunis et les doigts index

et auriculaire allongés et joints. On approche la main gauche, le dos tourné vers les spectateurs, et on la place, paume contre paume, sur la main droite, en faisant le simulacre de frotter la carte. Sous le couvert de cette main, on ferme légèrement la main droite, ce qui a pour effet de faire reposer la tranche du petit côté inférieur de la carte contre la paume. On profite de ce point d'appui pour glisser les quatre doigts le long de la carte et les replier, le médius et l'annulaire dessous, l'index et le petit doigt dessus, afin de leur faire prendre la position voulue déjà plusieurs fois décrite, et il ne restera plus qu'à étendre, à nouveau, les mêmes doigts pour entraîner la carte derrière la main. Le pouce droit ne prend aucune part à l'opération et reste toujours écarté et redressé en vue du public. On écarte ensuite la main gauche pour faire constater la disparition aux spectateurs.

Ce procédé permet la disparition d'une seule carte ou celle de plusieurs cartes superposées mais non la disparition successive de plusieurs cartes, l'une après l'autre, sans le secours d'aucune autre manipulation comme les premier, troisième et quatrième procédés.

Nous n'avons pas indiqué les différentes façons d'opérer la passe que nous sommes en train d'étudier dans un intérêt purement chronologique. Tous les procédés que nous venons de passer en revue, à l'exception du premier, trouvent encore leur application pratique, comme nous l'avons déjà signalé en passant, et comme nous allons encore le montrer incessamment en ce qui concerne le deuxième et le troisième procédé.

II. — Disparitions par empalmage arrière a l'aide des deux mains. — Le cinquième procédé d'exécution de l'empalmage arrière, bien que pouvant à la rigueur s'employer sans couvrir la main droite, nécessite pratiquement, comme nous l'avons indiqué, l'aide de la main gauche, à raison de son peu de rapidité. En se servant ainsi d'une des deux mains, pour couvrir la carte pendant que l'autre opère, on peut encore produire deux autres disparitions.

Première disparition à l'aide du troisième procédé. — On tient la carte à faire disparaître, de la main droite dans la position décrite au troisième procédé ; on approche la main gauche verticalement en large, le dos vers le public, et on la passe devant la main droite et contre cette main, de gauche à droite, à partir du poignet. Au moment précis où la main gauche couvre la carte, d'une part on la ferme comme pour s'emparer de celle-ci, et d'autre part, on profite de ce qu'elle cache complètement la carte pour exécuter l'empalmage arrière à l'aide de l'autre main. On continue encore un peu le mouvement vers la droite, de la main gauche refermée dont on remue les doigts, comme pour pulvériser la carte, puis on ouvre cette main, en la retournant la paume vers les spectateurs, pour faire constater à ces derniers la disparition de la carte.

Deuxième disparition à l'aide du deuxième procédé. — L'opérateur se présente le côté droit vers le public, le bras droit vers le gauche, la paume de la main tournée vers le plafond. La carte ou le paquet de cartes superposées à faire disparaître est tenu figures en haut par la main droite, entre l'extrémité du pouce à droite, et les extrémités des doigts médius et annulaire à gauche, l'index et le petit doigt restant libres contre les tranches des grands côtés. La main gauche s'approche de la main droite et fait le simulacre de s'emparer du paquet de cartes, en passant le pouce dessous et les autres doigts dessus et en se refermant sur les cartes. L'opérateur déplace les mains d'avant en arrière et légèrement vers la gauche, de manière à ce que la paume droite soit tournée vers le public dans une position presque verticale.

Profitant du couvert de la main gauche, dont le dos est maintenant tourné vers les spectateurs, il exécute l'empalmage arrière, deuxième procédé, puis il éloigne la main gauche en l'élevant en en remuant les doigts, comme pour réduire les cartes à néant. Il retourne enfin cette main en l'ouvrant pour faire voir, à la fois, aux spectateurs les paumes des deux mains vides.

Cette disparition, qui rappelle la passe au tourniquet, produit beaucoup d'effet.

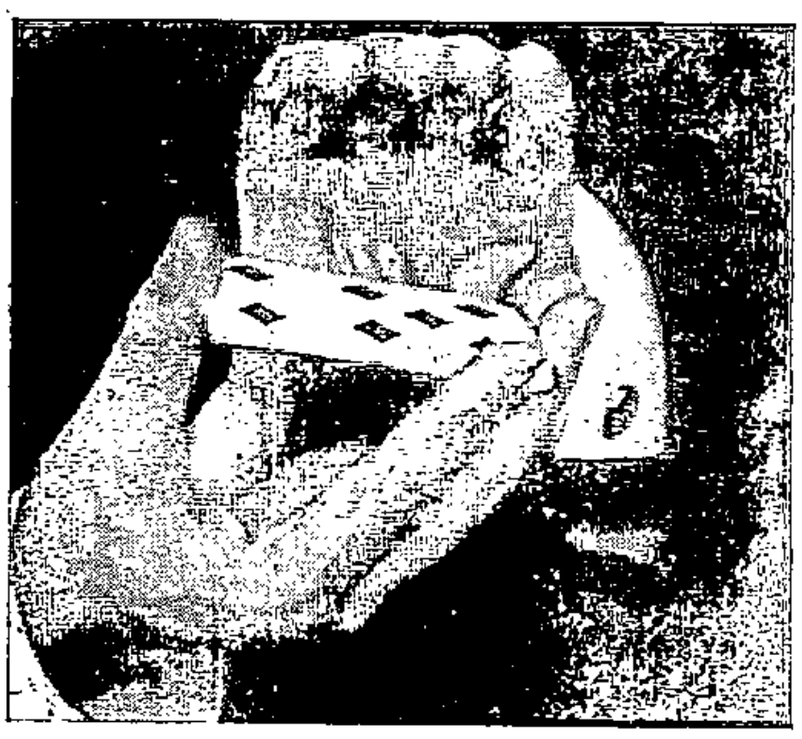


FIG. 35

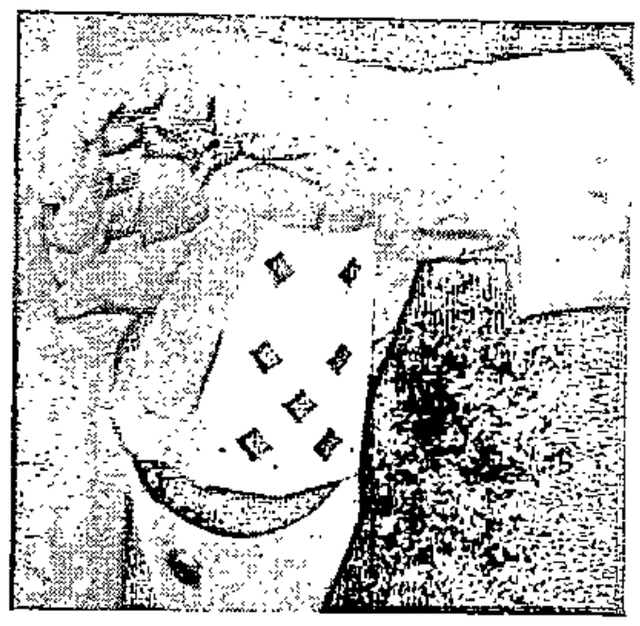


FIG. 36

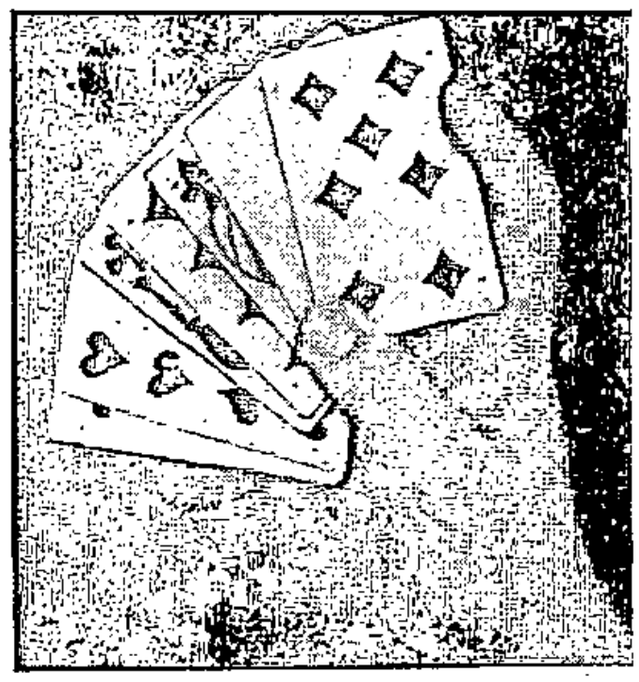


FIG. 37

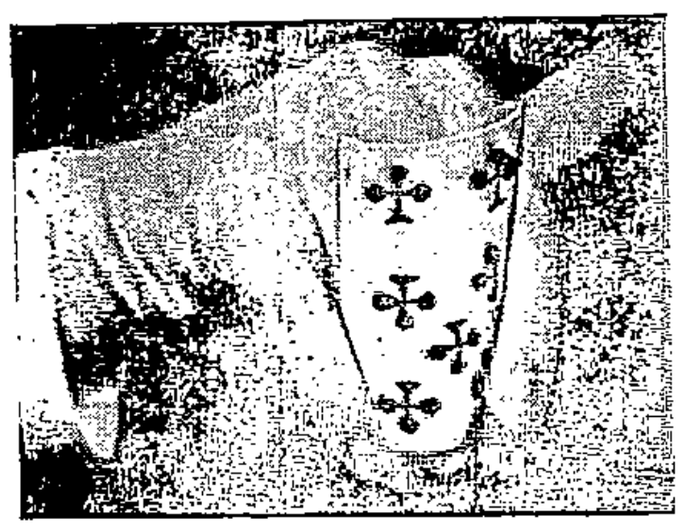


FIG. 38

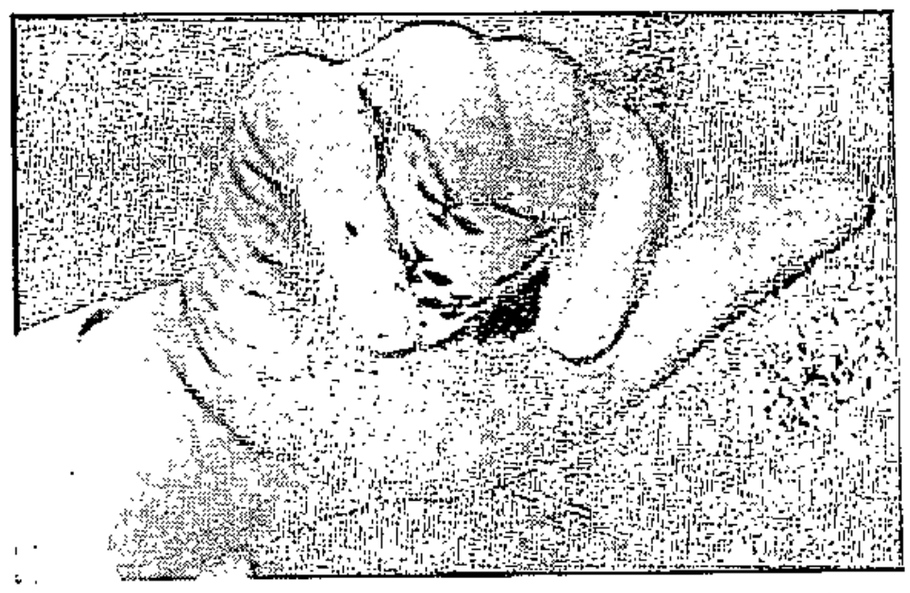


FIG. 39

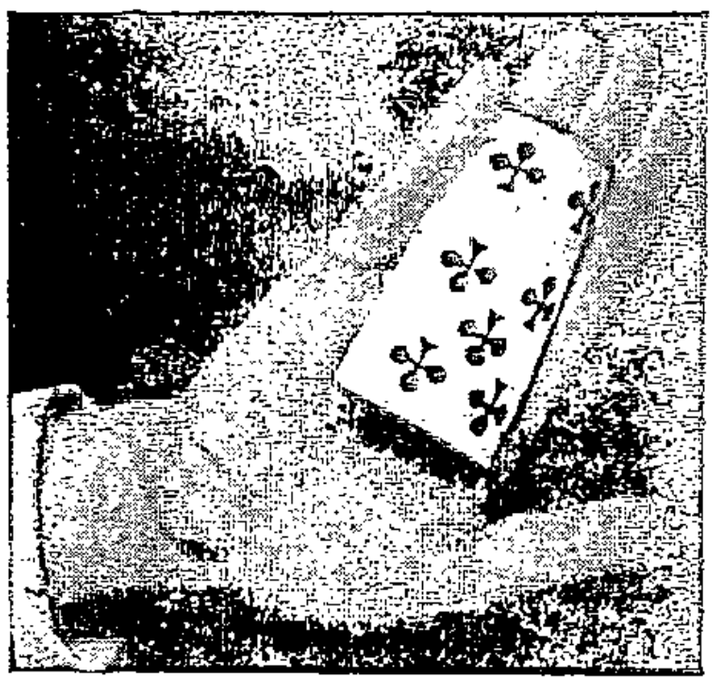


FIG. 40

Les Disparitions par Empalmage arrière.

Le Double Empalmage.

35, 36. — La 2e disparition : le commencement d'exécution; la suite (vue arrière).

37. — La disparition d'un éventail de cartes : 2e procédé.

38, 39, 40. — L'exécution de la 1re phase du double empalmage, sans l'aide du pouce.

III. — DISPARITION D'UN ÉVENTAIL DE CARTES AU BOUT DES DOIGTS. — Contrairement aux précédentes, cette disparition s'opère d'une seule main ; au lieu de s'appliquer à une seule carte ou à un paquet de cartes superposées, comme nous l'avons vu jusqu'à présent, elle permet d'opérer sur un certain nombre de cartes placées en éventail.

Il y a deux façons différentes d'arriver à ce résultat :

Premier Procédé. — Nous avons expliqué, dans le chapitre précédent, qu'indépendamment des éventails de cartes réguliers, exécutés à l'aide des deux mains, le prestidigitateur devait pouvoir disposer en un éventail, suffisamment bien fait, un certain nombre de cartes réunies en paquet, en agissant sur le bas des cartes en sens inverse, à l'aide du pouce d'un côté et de l'index de l'autre. C'est ce principe qu'il faut appliquer dans le cas qui nous occupe. On prend de la main droite, entre le pouce devant et l'index et les autres doigts derrière, un paquet d'environ sept cartes superposées, on les dispose en éventail, comme il vient d'être rappelé, sans le secours de la main gauche. Pour obtenir la disparition de ces cartes par l'empalmage arrière, il suffit de les ramener en paquet en faisant agir le pouce et l'index dans le sens contraire et d'allonger, en partie, le petit doigt pour les arrêter en bas au même niveau. Dès que les cartes sont, en partie, ramenées en ordre, l'index se porte au-dessus de la grande tranche droite de la carte avant pour achever de la remettre au niveau du restant du paquet, puis se replie sur le coin droit pendant que le petit doigt fait de même sur le coin gauche, de la façon bien connue et la passe se poursuit de la manière habituelle.

Ce procédé est le plus pratique, en ce sens qu'il ne demande aucune préparation préalable, et ne nécessite l'intervention que d'une seule main, mais il est moins rapide que le suivant.

Deuxième procédé (M. Robertson Keene). — On dispose le paquet de sept cartes, par exemple, en éventail, à l'aide des deux mains, et on le saisit entre le pouce droit devant au milieu et en bas et les extrémités des doigts, ou plutôt le bout des ongles des doigts médius et annulaire, derrière.

Pour exécuter l'empalmage arrière, l'index et le petit doigt restés libres s'écartent en même temps et se portent respectivement sur la grande tranche extérieure de la carte terminant l'éventail à droite et à gauche, puis font pression de chaque côté, ce qui a pour effet de ramener instantanément les cartes les unes derrière les autres en un seul paquet.

Dès que le paquet est ainsi reconstitué, l'index et le petit doigt, d'un même mouvement, se replient en travers de chaque coin, de la manière habituelle, pendant que le médius et l'annulaire se replient derrière et les cartes sont ensuite entraînées derrière la main. Quand on a acquis la pratique suffisante, le tout se fait d'un seul et même mouvement, à peu près aussi vite que pour la disparition d'une seule carte.

Comme le lecteur l'a déjà remarqué, c'est en somme l'application du troisième procédé, ou procédé Thurston, à l'empalmage arrière d'un éventail de cartes.

§ III. — *Le double empalmage.*

Le double empalmage est la suite chronologique et le complément logique de l'empalmage arrière. Une fois la disparition de la carte derrière la main accomplie, il est utile de pouvoir montrer aux spectateurs le dos de cette même main, car ils peuvent être incités à penser — et ils n'ont pas tort — que c'est là que la carte a passé.

On comprend donc que les artistes se soient efforcés d'acquérir cette possibilité et qu'ils aient été ainsi amenés à découvrir cette nouvelle passe; grâce à laquelle ils peuvent montrer la main vide, des deux côtés, plusieurs fois de suite au besoin. Ici encore, on n'est pas arrivé aux meilleurs résultats dès les premiers essais et il existe deux méthodes différentes d'exécution.

Première méthode. — Nous commencerons par la première méthode en date, dans laquelle on emploie le pouce pour faciliter le passage de la carte d'une position dans l'autre.

Au moment d'agir, le côté gauche de l'opérateur est tourné vers le public et il a le bras droit allongé, la main la paume

vers les spectateurs, le pouce écarté, les doigts allongés et joints; la carte se trouve derrière la main, pincée entre les doigts de la manière plusieurs fois décrite. Il s'agit de faire passer d'abord la carte dans l'intérieur de la main, puis de la ramener à sa position primitive sans que le public puisse en apercevoir la moindre partie pendant l'exécution de ce double transfert.

Première phase. — Pour pouvoir montrer le dos de la main aux spectateurs, on commence par la replier en fermant les quatre doigts, tout en la retournant, le dos vers le public, par un simple mouvement du poignet sans lever le bras, on porte, en même temps, le pouce étendu sur la figure et on l'appuie dessus pour maintenir et faire descendre la carte. On fait alors glisser les quatre autres doigts : l'index et le petit doigt le long des deux grandes tranches de la carte, le médius et l'annulaire derrière en les redressant et en pinçant ensuite la carte entre eux dans la position maintes fois décrite et qui est notamment la position de départ de la cinquième méthode d'empalmage arrière. On écarte le pouce devenu inutile et on achève de redresser la main et de la présenter au public complètement retournée, les doigts bien droits.

Deuxième phase. — Pour revenir à la position de départ, porter l'extrémité du pouce au milieu de la tranche inférieure et courber légèrement les doigts médius et annulaire sur la tranche opposée. On se trouve dès lors dans la position voulue pour effectuer l'empalmage arrière par le deuxième procédé, il suffit, en même temps qu'on l'exécute, de retourner la main, par un simple mouvement du poignet, sans déplacement du bras, et de combiner exactement ce mouvement avec celui des doigts pour montrer à nouveau l'intérieur de la main vide comme au début de l'expérience sans qu'à aucun moment les spectateurs n'aient entrevu la carte.

Cette deuxième phase du double empalmage n'offre aucune difficulté réelle, quand on possède déjà bien le deuxième procédé d'empalmage arrière, qu'elle soit exécutée avec une seule carte ou avec plusieurs.

Il n'en est pas de même de la première partie de l'opération. En débutant, on a souvent tendance, en redressant le médius et l'annulaire, à les trop serrer contre le dos des cartes, ce qui risque d'en entraîner une ou deux et de faire aboutir ainsi à un échec. Aussi M. Howard Thurston, en son traité, indique-t-il que, lorsqu'il s'agit de faire passer plusieurs cartes dans l'intérieur de la main, on doit, après avoir placé le pouce sur la carte de dessous, dans la position voulue, achever de maintenir le paquet en étendant en premier lieu l'index et en en appuyant le pli de la troisième articulation sur le coin supérieur gauche, avant d'allonger les autres doigts, comme il a été dit, et de remettre seulement ensuite l'index dans la position ordinaire. Cette précaution, qui ne retarde, à vrai dire, que de fort peu le mouvement complet et est dissimulée par le retournement de la main, est cependant absolument inutile, si on a soin, tout en redressant le petit doigt le long de la grande tranche de ce côté, de presser avec ce doigt tout le long de la carte en sens inverse de la pression que l'on opère de l'autre côté avec le pouce. Il se produit ainsi un tuilage des cartes, en long et en dehors, qui facilite le passage des doigts médius et annulaire derrière le paquet et rend l'opération plus rapide et plus silencieuse.

C'est d'ailleurs là, comme nous allons le voir, le point de départ qui a conduit à la seconde méthode.

Deuxième méthode. — *Première phase.* — Passage de la carte de derrière la main dans l'intérieur. — On ferme les quatre doigts en retournant la main, puis, en faisant pression en sens inverse sur la carte ou le paquet de cartes, à l'aide de l'index et du petit doigt, on en détermine le tuilage en long et en dehors qui permet de redresser silencieusement derrière le médius et l'annulaire, pendant que les deux autres doigts remontent le long des grandes tranches en continuant leur pression. On appuie avec l'extrémité des doigts médius et annulaire qui se trouvent allongés un instant de raison avant les deux autres, sur le haut de la carte pour la faire descendre un peu. La carte ou le paquet de cartes se trouve alors pincé à l'autre extrémité,

entre ces quatre doigts allongés de la façon bien connue et la main est étendue le dos tourné vers les spectateurs. Le pouce, qui n'a pris aucune part à l'opération, reste écarté des autres doigts.

Deuxième phase. — Retour de la carte derrière la main. — La carte ou les cartes superposées se trouvent maintenant dans la position de départ du cinquième procédé d'empalmage arrière. Il suffit donc d'exécuter cette dernière passe, déjà connue, tout en retournant la main et en combinant ce mouvement et le déplacement des doigts, de telle manière, que la carte ne soit, à aucun moment, exposée à la vue du public.

La première phase de cette méthode paraît difficile; elle l'est en effet, si on l'aborde directement; mais, pour quiconque pratique la première méthode et sait l'exécuter en faisant sur les cartes la pression du pouce et du petit doigt, dont nous avons parlé, il n'y a aucune difficulté réelle. Dans ce cas, on peut, au début, se servir de la base du pouce sans utiliser ce doigt lui-même pour augmenter et faciliter la pression déjà exercée du même côté par l'index; on passe ainsi insensiblement de la première à la seconde méthode. Quand on possède bien le tour de main voulu, la passe est instantanée et le mouvement des doigts invisible; il semble aux spectateurs que la main n'a fait que se retourner les doigts toujours étendus.

Malgré une longue pratique, la deuxième phase de cette méthode ne permet pas de placer les cartes derrière la main avec autant de précision que lorsqu'on se sert du pouce, et il peut arriver que les coins des cartes dépassent légèrement en avant entre les doigts. Ceci n'a aucun inconvénient, quand on opère sur scène ou à une certaine distance du public, avec des cartes de couleur appropriée à celle de la main, mais, dans le cas contraire, si l'on se tient près du public, et que l'on ait à conserver la main immobile dans cette position, il vaut mieux recourir à l'usage du plus utile de nos cinq doigts.

L'empalmage arrière et le double empalmage ne souffrent pas la médiocrité; il est très difficile d'acquérir la correction et l'aisance d'exécution indispensables et il faut, pour les con-

server, une pratique constante. Il est essentiel de ne faire agir que la main et le poignet. En portant le bras en arrière, on laisse voir, à contre temps, le dos de la main et par conséquent les cartes qui s'y trouvent maintenues, aux spectateurs placés de côté, dans le sens opposé au bras qui agit. Il faut, à plus forte raison, éviter de faire décrire au bras, comme cela se voit trop souvent, un véritable arc de cercle et masquer ainsi, par moments, la main qui opère avec la tête et le haut du corps, même aux spectateurs placés de face.

Certains artistes ont une tendance à exagérer le nombre de cartes qu'ils font disparaître et qu'ils dissimulent à l'aide de ces procédés; nous avons vu, par exemple, M. Houdini opérer avec un jeu de quarante cartes; quelles que soient l'adresse et la puissance des doigts de cet artiste, on voyait forcément le sensible écartement produit, entre les doigts, par les coins des cartes. Il vaut mieux se contenter de l'emploi de cinq à dix cartes et multiplier et varier les passes, au lieu de transformer le double empalmage en exercice de force. Il faut tendre surtout à l'aisance de la main, à pouvoir la fermer dans une certaine mesure et à remuer quelque peu les doigts tout en retenant les cartes indifféremment devant ou derrière.

Il est en fait très rare de voir exécuter ces passes avec la correction et l'élégance souhaitables.

Il est nécessaire de se servir de cartes souples; les cartes américaines de certaines marques, très souples et très minces, sont très favorables pour ce genre de manipulations, mais la carte française fine est néanmoins très suffisante.

SECTION II. — Passes et manipulations connexes au double empalmage.

Nous avons expliqué le « modus operandi » du double empalmage; nous allons étudier maintenant les manipulations accessoires et complémentaires et quelques applications de ce nouveau principe.

§ I. — *Les différentes manières de tenir les cartes dissimulées dans la main les doigts écartés.*

Le double empalmage permet de faire voir les deux côtés de la main vides en conservant les doigts allongés et joints; on a trouvé divers moyens permettant d'écarter momentanément les doigts de la main qui retient les cartes, principalement en maintenant le dos de la main tourné vers le public.

A. Le dos de la main tourné vers le public. — 1° *Au pli de la base du pouce, les cartes allongées.*— L'opérateur ayant le côté gauche tourné vers le public, le bras droit allongé, tient les cartes pincées, comme d'habitude, dans l'intérieur de la main droite dont les spectateurs ne voient que le dos et qui est maintenue dans une position presque verticale. Pour pouvoir écarter les doigts, il n'a qu'à fermer légèrement la main; ce mouvement fait descendre le coin inférieur du paquet de cartes dans le pli de la base du pouce où il le saisit en serrant un peu le pouce à cet effet; il redresse aussitôt les doigts qui abandonnent les cartes. Ces dernières se trouvent maintenues au pli de la base du pouce, comme il a été expliqué au chapitre Ier à propos de l'enlevage et des cartes changeantes, simplement par le coin inférieur du même côté et se trouvent dans une position formant un angle d'environ trente degrés, par rapport à la paume de la main. Celle-ci suffit donc à les cacher entièrement au public et les doigts peuvent être écartés.

Pour remettre le paquet de cartes dans sa position première, on joint les doigts et on ferme un peu la main jusqu'à ce qu'on touche le haut des cartes; on les maintient un instant entre le pli du pouce et les doigts médius et annulaire recourbés sur l'extrémité supérieure, puis on les saisit respectivement, de chaque côté, avec l'index et le petit doigt; il ne reste plus qu'à redresser la main et à écarter le pouce. Ce mouvement qui doit être instantané se dissimule par un balancement de la main.

On peut également, et cela est préférable, faire passer les cartes de la position du pli du pouce, doigts écartés, à l'empalmage arrière, en repliant les doigts derrière les cartes et en

saisissant ces dernières, comme d'habitude, entre les quatre doigts à l'extrémité inférieure et en retournant en même temps la main.

Ce premier procédé, assez pratique et d'une réalisation facile, présente néanmoins deux légers inconvénients. En premier lieu : le pouce doit être forcément tenu un peu rapproché des autres doigts pour maintenir les cartes ; en second lieu, il est nécessaire de bien calculer exactement l'angle des cartes avec la paume de la main et l'inclinaison de celle-ci, pour que les cartes ne dépassent pas la paume et que les spectateurs n'aperçoivent pas leur extrémité supérieure entre les doigts écartés.

2° *Au pli de la base du pouce, les cartes courbées en deux.* — Un prestidigitateur américain, nommé Davis, à qui nous signalions le deuxième inconvénient du précédent procédé, nous a montré qu'il y remédiait en courbant les cartes en dehors, en fermant les doigts et en amenant le coin supérieur des cartes contre le coin inférieur et en maintenant, à la fois, ces deux coins au pli de la base du pouce. Cette opération courbe forcément les cartes d'une façon complète ; elle ne peut, par suite, s'exécuter qu'avec un petit nombre de cartes particulièrement souples. On risquerait sans cela de voir les cartes se plier et se casser au milieu et ne pouvoir se redresser ensuite.

Pour reprendre les cartes, on commence par lâcher le coin supérieur et les cartes se trouvent dans la position du premier procédé.

3° *A l'empalmage ordinaire, cartes courbées le dos vers la paume* (M. Thurston). — Les cartes se trouvant pincées à l'intérieur de la main, dans la position bien connue, fermer légèrement les doigts, de façon à ce que l'extrémité inférieure des cartes vienne s'appuyer au bas et contre la masse musculaire de la base du pouce, continuer ensuite à courber les cartes en dehors, en appuyant dessus les doigts médius et annulaire et amener ainsi leur extrémité supérieure au bas de la masse musculaire opposée à la précédente, placée sous le petit doigt et faire agir les deux masses musculaires en sens inverse, en rapprochant un peu le pouce et le petit doigt sans les plier ; les

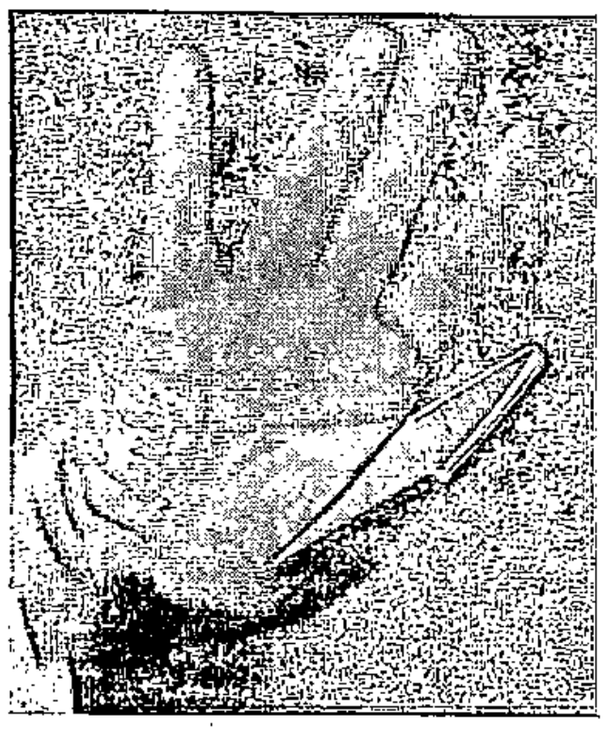


FIG. 41

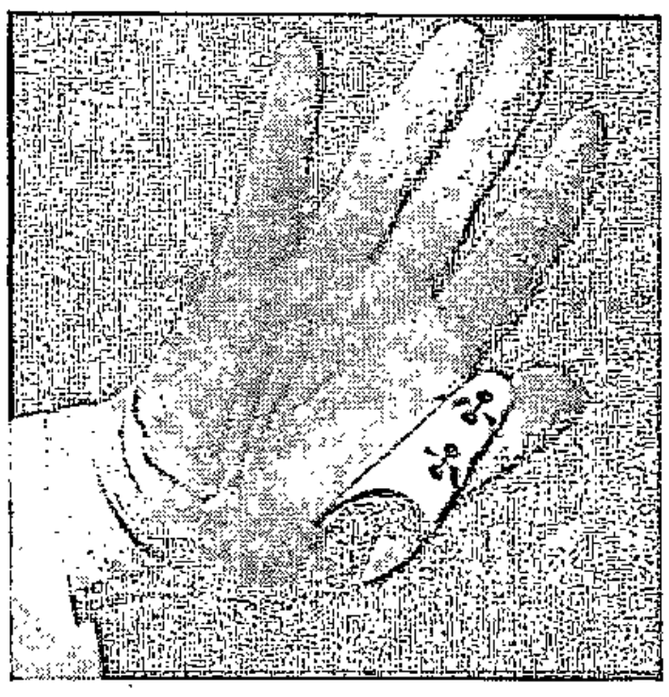


FIG. 42

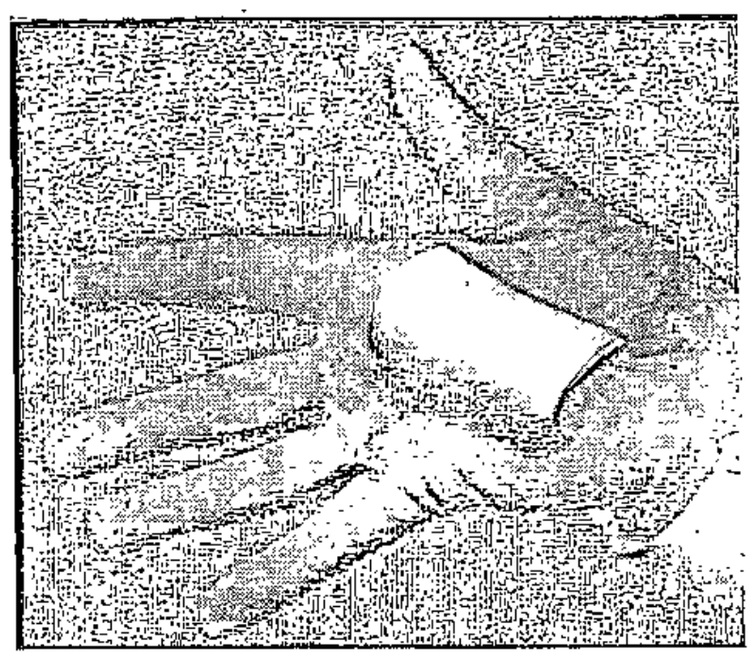


FIG. 43

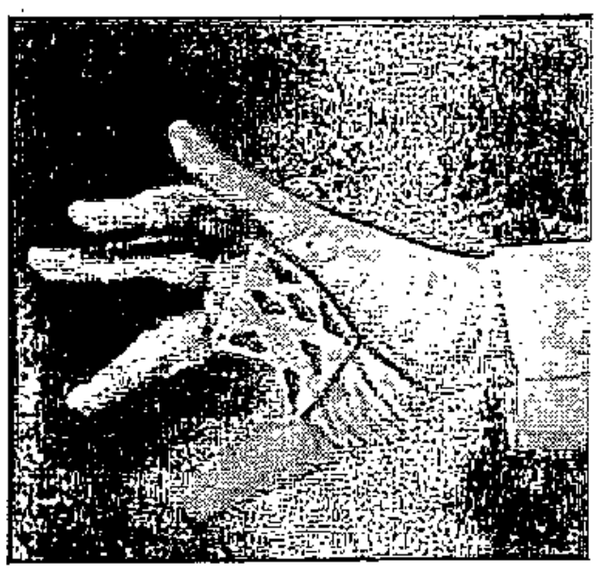


FIG. 44

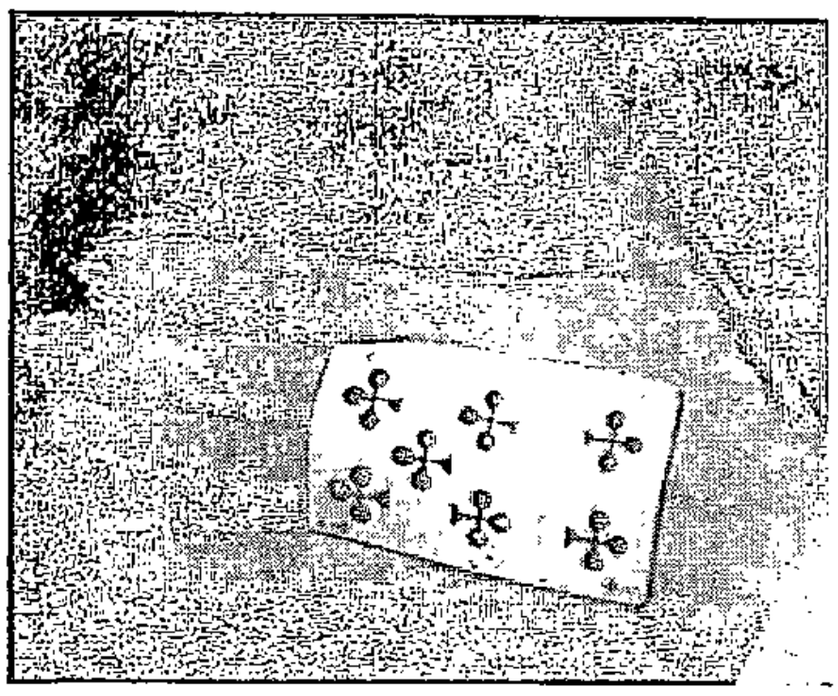


FIG. 45

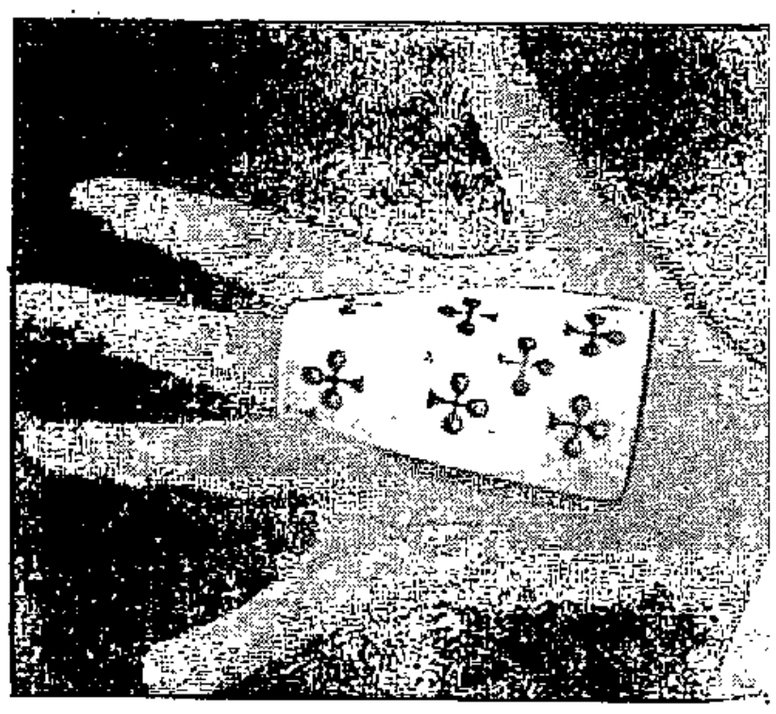


FIG. 46

Les Différentes manières de tenir les Cartes dissimulées dans les mains, les doigts écartés.

A. — *Le dos de la main en avant* (*vues arrière*).

41. — Allongées au pli de la base du pouce.
42. — Recourbées au pli de la base du pouce
43. — Recourbées à l'empalmage ordinaire, figures vers la paume.
44. — Allongées à l'empalmage Latapie

B. — *L'intérieur de la main en avant* (*vues arrière*).

45. — Allongées au pincement à la base des quatre doigts.
46. — Allongées au pincement à la base de l'index et de l'annulaire.

cartes resteront maintenues courbées, grâce à la pression exercée sur leurs extrémités, et les doigts et le pouce pourront être tenus écartés, sans que les spectateurs puissent apercevoir les cartes.

Aux premiers essais, les cartes se détendent brusquement et s'échappent loin de la main avec bruit, mais, avec une certaine habitude, on arrive à les retenir avec sûreté, tout en ayant la main dans une position naturelle, les doigts écartés.

4° *A l'empalmage ordinaire, cartes courbées la figure vers la paume* (M. Balzar (1). — Ce procédé se rapproche beaucoup du précédent. C'est l'extrémité inférieure des cartes qui est d'abord appuyée contre la masse musculaire, au bas du petit doigt, et les doigts courbent ensuite les cartes pour ramener leur extrémité supérieure contre les muscles de la base du pouce. Nous préférons ce procédé au précédent.

5° *A l'empalmage Latapie.* — Nous avons expliqué, dans notre chapitre I, à la section des enlevages de cartes, que M. Latapie pouvait conserver des cartes dans la main gauche, non pas en long comme d'habitude, mais en large par rapport à la paume de la main. Cet empalmage spécial, qui est très difficile à pratiquer pour l'enlevage courant des cartes de la main gauche, parce que celles-ci dépassent par en bas toute main de dimension moyenne, trouve au contraire ici très bien son application. On peut, en effet, dans le cas qui nous occupe, tenir la main les doigts écartés, dans une position suffisamment élevée par rapport au public, et dans l'angle voulu pour qu'il ne puisse apercevoir que les cartes dépassent par en haut, c'est-à-dire du côté du petit doigt. D'autre part, en plaçant ainsi les cartes, puis en les reprenant avec l'autre main, on évite toute difficulté pour les remettre dans une position propice au double empalmage. Il n'est pas, à notre connaissance, que M. Latapie ait jamais pensé à utiliser son empalmage de cette manière. C'est,

(1) Sur M. H. Balzar, artiste professionnel, voir *Illusionniste*, t. II, p. 157.

après avoir tenté en vain de nous en servir de la façon ordinaire, que nous avons été amené, le premier, à lui trouver cette utilisation. Toutefois, on nous a signalé que le même moyen aurait été indiqué dans une publication de langue anglaise; nous n'avons pas pu vérifier ce point, ni, par conséquent, la question de priorité, ce qui est d'ailleurs sans grand intérêt.

6° *En pinçant les cartes, entre les quatre doigts, à la hauteur de la première articulation.* — Les cartes étant pincées entre les quatre doigts à l'intérieur de la main, à la manière ordinaire, on les fait descendre entre les mêmes doigts, soit en fermant complètement ceux-ci, soit à l'aide de l'autre main, jusqu'à ce que l'extrémité supérieure dépasse à peine le haut du métacarpe et que les coins supérieurs puissent être pincés entre les quatre doigts à leur base. Dans cette position, on peut remuer les doigts les deux articulations supérieures restant libres, et les écarter quelque peu. Il est utile d'agiter la main pour ne pas laisser apercevoir la faible partie du dos des cartes qui peut dépasser; il faut employer des cartes dont le tarot soit d'une couleur qui se confonde facilement, à une faible distance, avec la coloration de l'épiderme.

Il est facile de faire remonter les cartes dans leur première position, soit à l'aide du pouce, soit à l'aide de l'autre main.

7° *En courbant les cartes contre l'index à l'aide de ce doigt* (Imro Fox). — Les cartes étant, par hypothèse, pincées à l'intérieur de la main droite dont le dos est tourné vers le public, les faire passer à l'empalmage ordinaire, de façon à ce que la tranche d'un des grands côtés longe l'index à mi-largeur de ce doigt. Courber l'index jusqu'à ce que l'extrémité en vienne reposer contre l'extrémité du pouce. A ce moment, écarter les autres doigts : le médius de l'index à partir de la deuxième articulation de ce dernier doigt, l'annulaire et le petit doigt ad libitum. Le public aperçoit un vide dans le rond formé par la réunion du pouce et de l'index recourbé, mais il ne peut voir les cartes qui épousent exactement la forme de l'index et sont masquées entièrement par l'épaisseur de l'index et du médius, lorsque

la main est tenue dans l'angle voulu. Si l'on a soin, en mettant les cartes à l'empalmage ordinaire, d'en engager le coin supérieur dans le pli de la troisième articulation de l'index, on a toute facilité pour tenir également le pouce écarté, les cartes se trouvant suffisamment maintenues entre ce pli d'un côté et le pli de la base du pouce de l'autre côté.

Nous devons cependant faire observer que M. Imro Fox n'usait pas de cette dernière faculté.

Il est très aisé, après avoir aussi montré le dos de la main vide, les doigts écartés, de faire apparaître immédiatement les cartes ou, au contraire, de les reprendre à l'empalmage ordinaire puis au pincement, dans l'intérieur de la main.

Ce septième procédé se recommande seulement par sa facilité d'exécution.

B. L'INTÉRIEUR DE LA MAIN TOURNÉ VERS LE PUBLIC. — Le problème avec la main placée dans cette position est beaucoup plus difficile à résoudre, aussi ne connaissons nous que trois solutions à peu près pratiques et ne s'appliquant seulement qu'à un très petit nombre de cartes.

1° *En pinçant les cartes entre les quatre doigts à la hauteur de la première articulation.* — Les cartes étant à l'empalmage arrière, dans la main gauche par exemple, on applique la main droite sur la main gauche, paume contre paume, et, à l'aide des doigts index et auriculaire droits appuyant sur les extrémités supérieures des cartes, entre l'index et le petit doigt gauches qui s'écartent à cet effet, on fait descendre celles-ci jusqu'à la naissance des doigts gauches que l'on serre à nouveau. On peut alors retirer la main droite. Dans cette position, il est possible d'écarter les doigts dans une faible mesure et de les plier entièrement à partir de la deuxième articulation.

C'est la position inverse de la sixième manière de tenir les cartes le dos de la main face au public. Dans le cas qui nous occupe, la carte est moins sûrement maintenue, mais elle est mieux dissimulée à la vue du public. La séparation des doigts descendant plus bas du côté du dos de la main.

2° *En pinçant les cartes contre le médius entre l'index et l'annulaire.* — Cette position ressemble beaucoup à la précédente; la deuxième extrémité supérieure des cartes est pincée entre l'annulaire et le médius, au lieu de l'être entre le petit doigt et l'annulaire. Cette simple modification donne beaucoup plus de liberté aux doigts : le petit doigt étant complètement libre peut s'écarter ad libitum, mais les autres doigts ont aussi plus de jeu, cela tient à ce que les cartes étant plus serrées font ressort et sont suffisamment maintenues, même quand l'index et l'annulaire s'éloignent assez largement du médius. Dans cette position des cartes, on a toute facilité, avec une certaine habitude, pour fermer complètement les doigts et les ouvrir ensuite successivement l'un après l'autre. Il y a toutefois une précaution à prendre : c'est à bien tenir la main dans l'angle voulu pour pouvoir cacher les cartes au public. Les cartes, en effet, n'étant maintenues que par leurs extrémités supérieures, s'écartent par en bas du dos de la main quand on ferme cette dernière.

3° *En pinçant la carte recourbée au pli de la base du pouce* (personnelle). — Cette position est l'inverse de celle de la deuxième manière de tenir la carte, doigts écartés, dos de la main vers le public et il faut partir de cette dernière position pour obtenir ce résultat. La carte étant, par exemple, dans la main droite dont le dos, pouce en haut, est tourné vers les spectateurs, pincée au pli de la base du pouce par les coins supérieur et inférieur d'un même grand côté, on approche la main gauche, le pouce en bas et le dos également tourné vers le public, au-dessus et un peu derrière l'autre main; au moment où les pouces se dépassent, on saisit en arrière au pli de la base du pouce gauche en rapprochant ce dernier doigt de l'index les deux coins de l'autre grand côté de la carte restés libres et on retourne la main gauche sous le couvert de la main droite.

On reprend ensuite la carte de la main droite, par le même mouvement accompli en sens inverse et on peut ainsi faire repasser la carte d'une main dans l'autre aussi souvent qu'on le désire.

Cette position de la carte, maintenue en arrière de la main

au pli du pouce, présente les inconvénients que nous avons déjà signalés pour la position inverse ; de plus, la carte est moins dissimulée à la vue du public et il est par suite indispensable de se servir d'un tarot de couleur appropriée à la coloration de la main.

§ II. — *Les différentes manières de faire passer les cartes d'une main dans l'autre et de permettre ainsi de montrer, tour à tour, les deux mains vides, les doigts écartés.*

Nous avons vu différentes manières de cacher les cartes dans la main, les doigts écartés ; on arrive à un résultat plus probant encore en faisant passer, à l'insu des spectateurs, la carte ou le paquet de cartes d'une main dans l'autre, ce qui permet de montrer successivement les deux mains réellement vides des deux côtés. En entremêlant ces différents moyens et en les combinant avec le double empalmage, on arrive à produire une illusion complète.

En général, l'opérateur qui pratique les nouvelles manipulations qui nous occupent en ce moment commence, en se tenant le côté gauche vers le public, par faire disparaître, du bout des doigts de la main droite, une à une ou d'un seul coup, de cinq à dix cartes par l'empalmage arrière. Il passe ensuite la main gauche devant et contre la main droite pour bien faire voir qu'il n'y a rien de ce côté, puis, en tournant franchement le dos au public et en élevant les mains au-dessus de la tête, il fait revenir les cartes dans l'intérieur de la main droite en passant la main gauche contre le dos de cette main pour montrer qu'il n'y a rien non plus de ce côté. Il ramène les cartes à l'empalmage arrière, en continuant le mouvement du corps et se trouve ainsi le côté droit tourné vers le public. Jusqu'à présent, le double empalmage a seul été employé ; la main gauche n'a servi qu'à le rendre tout à fait invisible, en en couvrant l'exécution au moment voulu. C'est à ce moment seulement, dans cette nouvelle position et aussi pendant qu'il se retournera pour se trouver à nouveau le côté gauche vers les spectateurs, que l'opérateur, pour achever de démontrer que ses mains sont entièrement vides, fera passer les cartes d'une main dans l'autre, au moyen des procédés suivants :

1° *Par le pincement des cartes par le même petit côté d'une main à l'autre, paume contre paume.* — L'opérateur a, comme nous venons de le dire, le côté droit tourné du côté des spectateurs, les deux bras allongés à gauche; les cartes se trouvent pincées de la manière ordinaire dans la main droite dont le dos est tourné vers les spectateurs et qui se trouve en avant de la main gauche étendue l'intérieur exposé à la vue du public. L'opérateur fait glisser la main droite, paume contre paume, le long de la main gauche, le poignet droit commençant à passer contre l'extrémité des doigts gauches. Pendant ce mouvement, le médius et l'annulaire gauches s'introduisent entre les cartes et le médius et l'annulaire droits contre lesquels ils s'appliquent, l'index et le petit doigt droits se portant en avant pour permettre leur passage derrière le dos des cartes et l'index et le petit doigt gauches se portant en même temps en arrière sous la pression des mêmes doigts de l'autre main. Il est facile de se rendre compte qu'au moment où les deux paumes coïncident les cartes se trouvent dans la position de l'empalmage arrière dans la main gauche. La main droite, maintenant vide, continue son mouvement. L'opérateur resserre les doigts de chaque main; il peut ensuite retourner la main droite et en faire voir l'intérieur vide comme celui de la main gauche.

Pour reprendre les cartes dans la main droite, l'opérateur n'a qu'à exécuter exactement le même mouvement en sens inverse; il repasse la main droite le long de la gauche, paume contre paume, d'arrière en avant, incline en arrière l'index et le petit doigt gauches et en avant les mêmes doigts droits pour leur permettre de pincer les coins supérieurs des cartes, et, en continuant le mouvement de la main droite, à enlever pincées comme d'habitude, dans l'intérieur de celle-ci, les cartes précédemment déposées à l'empalmage arrière de la main gauche.

Au lieu de tenir la main gauche immobile pendant ces opérations, on peut la faire agir en sens inverse de la main droite. Les mouvements doivent être exécutés d'une façon souple et sans précipitation exagérée, mais assez rapidement toutefois pour masquer les inclinaisons et écartements indispensables des doigts, au moment du transfert des cartes.

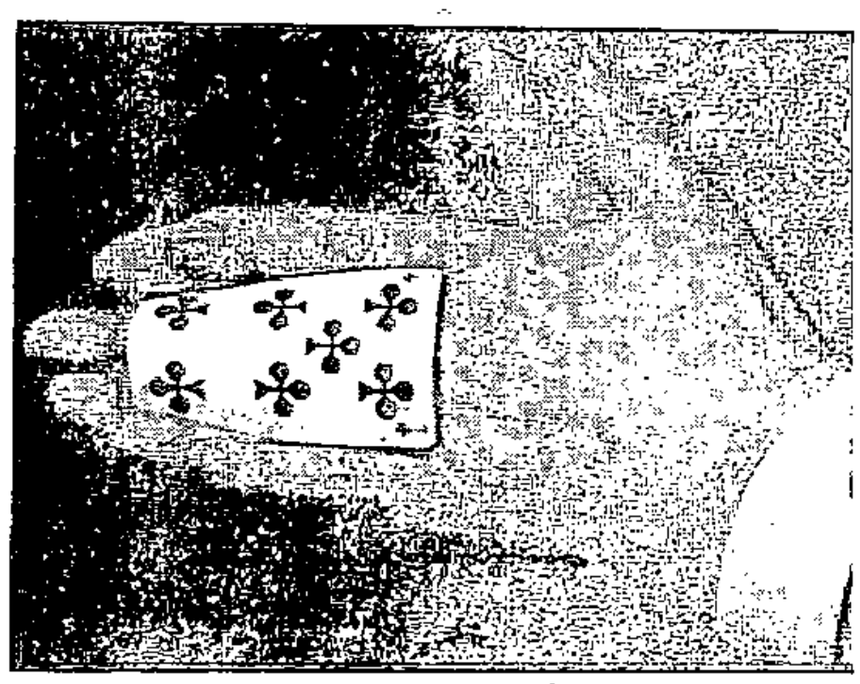


FIG. 47

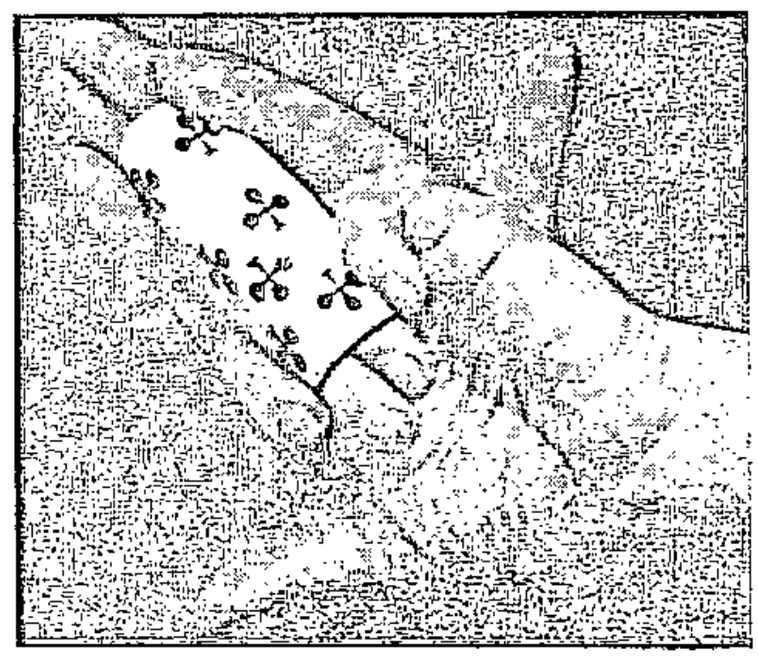


FIG. 48

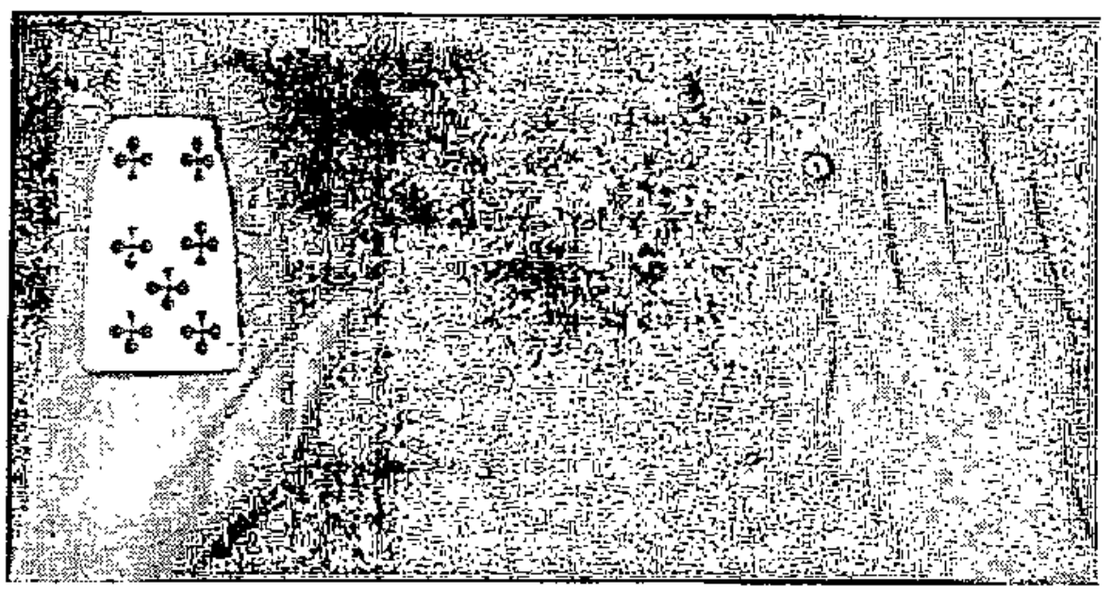


FIG. 49

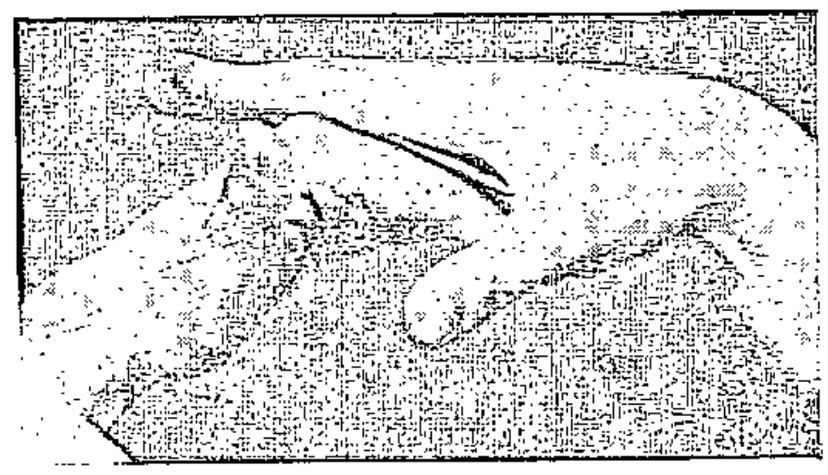


FIG. 50

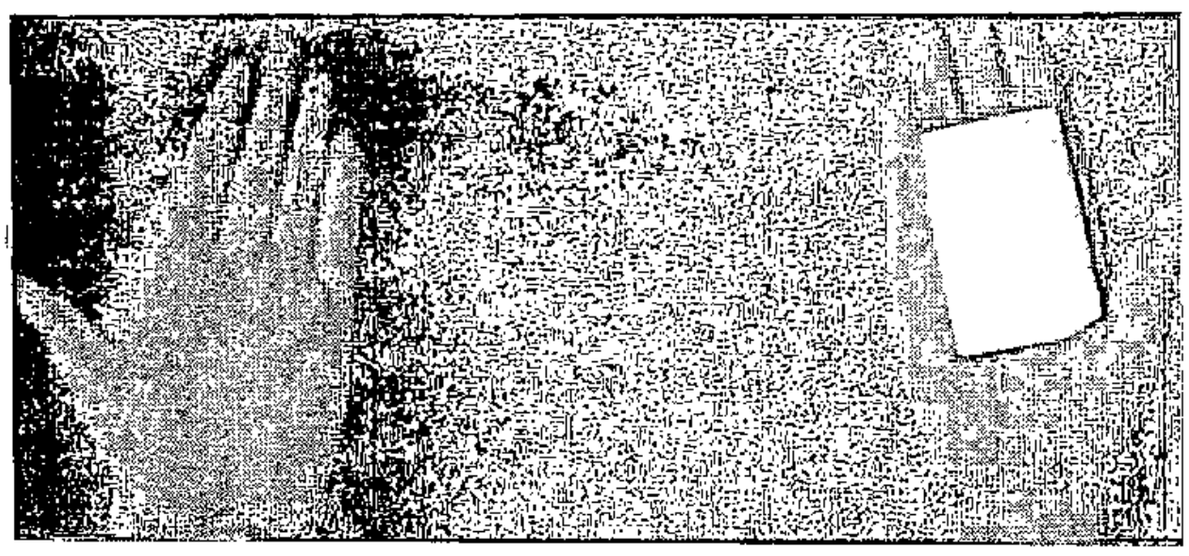


FIG. 51

Les Différentes manières de faire passer les cartes d'une main dans l'autre à l'insu du public
(vues arrière)

47. — La 1re manière.
48. — La 2e manière.
49. — La 5e manière : l'intérieur des mains montré au public.
50. — La même (suite) : la main droite va s'emparer des cartes.
51. — La même (suite) : le dos des mains montré au public.

Nous avons vu souvent des artistes, au lieu de passer ainsi la main droite contre la paume de la main gauche, la passer contre le dos de la même main retournée, le pouce en bas. Cette manière d'opérer, qui nécessite exactement les mêmes mouvements des doigts des deux mains, est bien moins naturelle et beaucoup moins gracieuse.

2° *Par retournement d'une main et pincement des cartes par l'autre petit côté dans l'autre main, dos contre paume* (M. de Bière). — Supposons les cartes à l'empalmage arrière de la main gauche dont la paume est tournée vers les spectateurs : On porte la main droite verticalement le dos tourné du côté du public, vers le milieu de l'autre main, de manière à ce qu'elle la dépasse en hauteur de toute la longueur des doigts. Sous le couvert de cette main, on ferme et on retourne progressivement la main gauche. Le résultat sera que les cartes à l'empalmage arrière prendront une position verticale, que leur extrémité opposée à celle pincée entre l'index et le médius gauche viendra se placer à la hauteur voulue, entre le petit doigt et l'annulaire droits qui s'en empareront, puis, que l'extrémité du même petit côté opposée à celle pincée entre le petit doigt et l'annulaire gauches viendra se placer de même entre l'index et le médius droits qui la saisiront également. Les cartes se trouveront dès lors transférées au pincement avant de la main droite. Il suffira donc d'achéver de retourner la main gauche en en étendant les doigts et d'incliner la main droite vers la gauche, pour montrer aux spectateurs les dos des deux mains vides.

C'est par M. de Bière que nous avons vu exécuter, pour la première fois, ce transfert de cartes qui se combine très bien avec le précédent; c'est du reste ce que faisait M. de Bière lui-même.

3° *Au moyen de la passe précédente exécutée en sens inverse* (personnelle). — Bien que M. de Bière ne se servît pas de la passe précédente exécutée en sens inverse, nous estimons, après étude, qu'elle est toute aussi bonne ainsi employée.

Les deux mains se trouvent tenues le dos tourné du côté des spectateurs, la main droite contenant les cartes pincées à l'intérieur, le pouce en l'air, est au-dessous de la main gauche dont le pouce est en bas. Pour opérer le transfert des cartes, la main droite passe le long de la main gauche le poignet commençant à partir de l'extrémité des doigts gauches. A mesure que la main droite couvre la main gauche, on plie les doigts de cette dernière main et on écarte légèrement le petit doigt et l'index des autres doigts. Ceci permet de faire glisser les coins inférieurs des cartes contenues dans la main droite entre les quatre doigts de la main gauche, dans la position bien connue, où il ne reste plus qu'à étendre les doigts pour réaliser l'empalmage arrière. A ce moment, on abandonne les cartes de la main droite et on redresse cette même main verticalement, vers la droite, pour servir d'écran aux cartes pendant que la main gauche les entraîne en se retournant et en allongeant les doigts. Dès que le mouvement de retournement de la main gauche est assez accentué pour cacher à lui seul les cartes, on retourne également la main droite pour présenter les paumes des deux mains vides aux spectateurs.

Pour que les deux mains agissent en même temps et que les spectateurs ne puissent, à aucun moment, apercevoir une partie quelconque des cartes, il est bon, alors que ces dernières sont engagées entre les doigts de la main gauche, de conserver le contact du coin opposé des cartes, entre le petit doigt et l'annulaire droits, de manière à ce que la main droite accompagne ce coin pendant que la main gauche se retourne jusqu'à ce qu'il se place dans le prolongement de la séparation, entre l'index et le médius gauches. A ce moment, les cartes se trouvent entièrement cachées et on peut retourner hardiment la main droite.

Toute l'opération doit se faire d'un seul mouvement, nous l'avons expliquée longuement car nous ne l'avons jamais vu exécuter par qui que ce soit.

4° *En faisant basculer les cartes entre les deux paumes.* — Supposons les cartes pincées à l'intérieur de la main droite dont le dos est tourné vers les spectateurs, le pouce en l'air, tandis que

la main gauche présente la paume du même côté, le pouce également en l'air ; les deux mains sont à gauche du corps dans le prolongement des bras tenus horizontalement. On fait passer la main droite le long de la main gauche, à partir de l'extrémité des doigts de cette dernière main pour faire voir qu'elle est bien vide. Arrivé au bas de la paume, on appuie contre elle la tranche du petit côté supérieur des cartes puis on tourne le corps vers la droite pour présenter le côté gauche au public et, en même temps, on retourne les mains, de façon à se trouver, à la fin du mouvement, dans une situation symétrique à la précédente, la main droite ouverte, la paume vers les spectateurs, le pouce en l'air et la main gauche, le dos du même côté, le pouce également en l'air, l'extrémité des doigts contre le bas de la paume droite. C'est pendant ce changement de position que s'opère le transfert des cartes. Au moment où la main gauche commence son mouvement vers la droite, la main droite appuie à l'aide de la paume la tranche du petit côté supérieur des cartes contre la paume gauche et écarte les doigts qui abandonnent leur prise. Les cartes restent donc maintenues uniquement par la pression des deux paumes et cachées par les doigts étendus et joints, de l'une et l'autre main, qui glissent les uns contre les autres. Lorsque la main gauche, en se retournant sur la droite, atteint la paume de l'autre main, on écarte l'index et le petit doigt gauches et on pince de la façon habituelle les deux coins du petit côté des cartes opposé à celui qui avait été placé au début de l'opération contre le bas de la paume de la même main : les cartes se trouvent ainsi transférées à l'intérieur de la main gauche.

On peut, en revenant à la première position et en retournant à cet effet le corps vers la gauche, faire passer à nouveau les cartes dans l'intérieur de la main droite.

5° *Par retournement des deux mains face au public* (personnelle). — Cette méthode, qui nous est personnelle, diffère des autres en ce qu'elle s'exécute face au public.

Les mains sont présentées verticalement, la paume vers le public, en avant et à peu près à la hauteur de la figure de l'opérateur.

Supposons les cartes à l'empalmage arrière de la main gauche. Pour montrer le dos des deux mains vides et faire passer les cartes de l'empalmage arrière gauche à l'intérieur de la main droite, on tourne chaque main dans le sens opposé l'une contre l'autre, la main droite passant derrière la main gauche jusqu'à ce que la paume et les doigts droits soient allongés sur les doigts et le dos de la main gauche. A ce moment, on commence à retourner les deux mains le dos vers le public, mais, en même temps, on écarte l'index du médius gauche et on pince le coin supérieur des cartes qui s'y trouvait maintenu contre le médius gauche au pli de la base du pouce droit ; d'autre part le coin des cartes qui dépassait la séparation entre le petit doigt et l'annulaire gauches vient buter contre le pli interne de la troisième articulation du petit doigt droit. Les cartes sont alors abandonnées par la main gauche et se trouvent maintenues entre le pouce et le petit doigt droits faisant légèrement pression contre les deux coins opposés en diagonale. On achève de retourner les mains le dos vers le public, on les écarte l'une de l'autre après les avoir glissées l'un contre l'autre, les doigts étendus et joints et on les tient verticalement dans la position inverse de celle du début de l'opération.

En répétant la passe en sens inverse pour revenir à la position de départ, on saisit à nouveau les cartes à l'empalmage arrière de la main gauche, au moment où les mains allongées l'une sur l'autre, en sens opposé, vont se retourner la paume vers le public. On peut accomplir deux ou trois fois de suite cette passe.

Pour terminer, après avoir montré une dernière fois les dos des deux mains vides, les cartes se trouvant à l'intérieur de la main droite, on reporte les deux mains sur la gauche, le dos toujours tourné vers le public, on passe la main droite, le pouce en l'air, le long du dos de la main gauche tournée le pouce en bas, à partir du poignet et au moment où les deux mains se recouvrent, on transfère les cartes à l'empalmage arrière de la main gauche en écartant légèrement l'index et le petit doigt gauches, sous le couvert de la main droite, pour pincer les cartes ; on retourne ensuite les deux mains pour en faire voir les paumes vides.

Il existe encore d'autres manières de faire passer les cartes d'une main dans l'autre, à l'insu du public, mais nous pensons avoir indiqué les meilleures. Chaque opérateur doit les combiner entre elles suivant sa fantaisie personnelle pour en obtenir le maximum d'effet.

§ III. — *La Réapparition des Cartes.*

Après l'exécution de toutes les passes précédentes, il faut toujours arriver à faire apparaître à nouveau les cartes qui se sont ainsi évanouies dans l'espace.

Nous distinguerons ces réapparitions en deux catégories, suivant que la carte ou les cartes sont produites l'intérieur ou le dos de la main tournés vers les spectateurs.

Nous indiquerons ensuite comment, avant de faire réapparaître les cartes, on peut les faire disparaître l'une après l'autre, tout en n'en conservant qu'une seule à l'empalmage arrière.

I.— RÉAPPARITION DES CARTES, L'INTÉRIEUR DE LA MAIN VERS LE PUBLIC. — A l'origine, des procédés divers ont été tentés ; nous n'indiquerons que les derniers et les meilleurs. La manière d'opérer n'est pas la même, suivant qu'il s'agit de produire une seule carte, plusieurs cartes l'une après l'autre, ou enfin un certain nombre de cartes à la fois.

1° RÉAPPARITION D'UNE SEULE CARTE. — *Entre le pouce et l'index ou le médius.* — L'opérateur n'a fait disparaître qu'une seule carte; nous supposons qu'après l'exécution de diverses passes il se retrouve le côté gauche vers le public, le bras allongé à droite et l'intérieur de la main droite face aux spectateurs.

Pour faire revenir la carte qui se trouve à l'empalmage arrière, porter le pouce sur le coin de la carte pincée entre l'index et le médius. A cet effet, faire agir surtout le poignet et la main à partir de la première articulation des doigts de façon à ce que les doigts restent à peu près dans la même position, par rapport au public, au lieu de se porter en avant comme on pourrait avoir tendance à le faire. Appuyer sur le coin de la

carte avec le pouce, pour le tirer en bas, reculer en même temps l'ongle du médius pour presser sur le même coin en sens inverse, c'est-à-dire en arrière et en haut, l'index s'écartant très légèrement. Par suite du double mouvement en sens inverse, exécuté très vivement par le pouce et le médius, le coin de la carte pincé entre le petit doigt et l'annulaire s'échappe brusquement et la carte apparaît tout d'un coup, tenue verticalement par le coin inférieur gauche, entre les extrémités du pouce et du médius ou du pouce et de l'index, si, pendant que la carte se redresse, on a soin de remplacer derrière, le médius par l'index. Cette production bien exécutée est absolument instantanée. Il faut bien étudier l'action combinée du pouce et du médius et l'opérer, d'un seul temps, excessivement vite.

Entre l'index et le médius. — On peut, pour varier, faire réapparaître la carte entre l'index et le médius étendus. Dans ce cas, on recule simplement le médius, comme il a été dit ci-dessus, et on le presse de la même façon derrière le coin de la carte toujours maintenu fortement contre ce doigt à l'aide de l'index, ce qui a pour effet de faire échapper brusquement le coin de la carte, pincé jusque là entre le petit doigt et l'annulaire. On replie les deux autres doigts et la carte se trouve tenue verticalement entre l'index dessus et le médius dessous complètement allongés.

2° Réapparition de plusieurs cartes l'une après l'autre. — Nous supposons l'opérateur exactement dans la même position que tout à l'heure, mais au lieu d'avoir une seule carte à l'empalmage arrière de la main droite il en a, par exemple, sept.

Procédé ordinaire. — Porter, comme précédemment, et dans les mêmes conditions, l'extrémité du pouce sur le coin de la carte que l'on a fait disparaître en dernier lieu, appuyer sur ce coin pour le tirer en avant et vers le bas; en même temps, relâcher momentanément la pression du petit doigt contre l'annulaire pour permettre seulement au deuxième coin du même côté de la carte supérieure de se dégager; écarter l'index, le

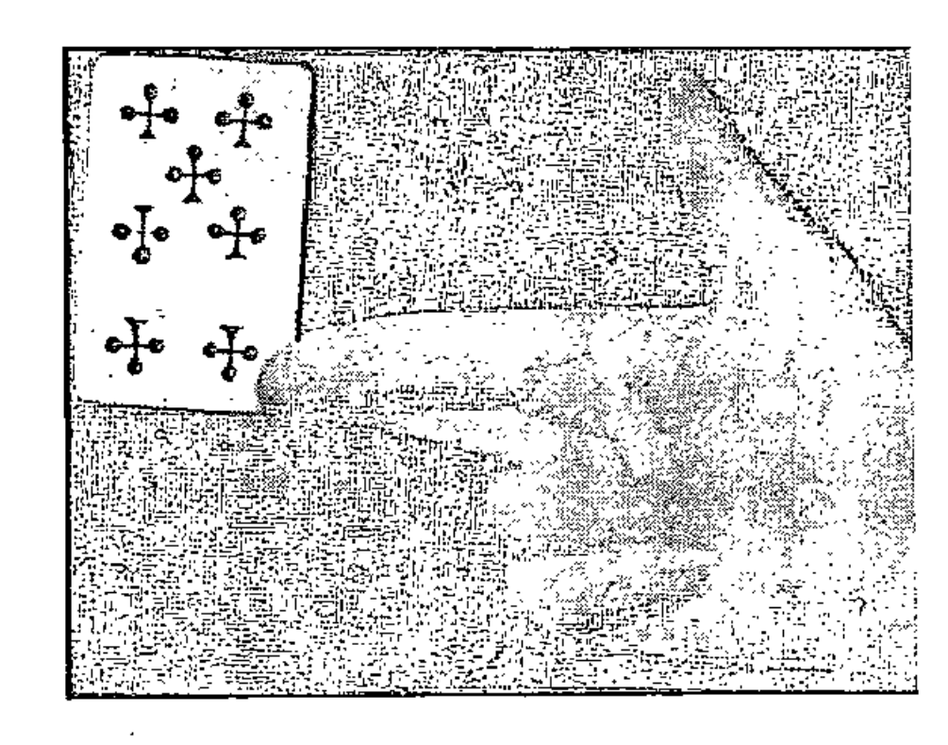


FIG. 52

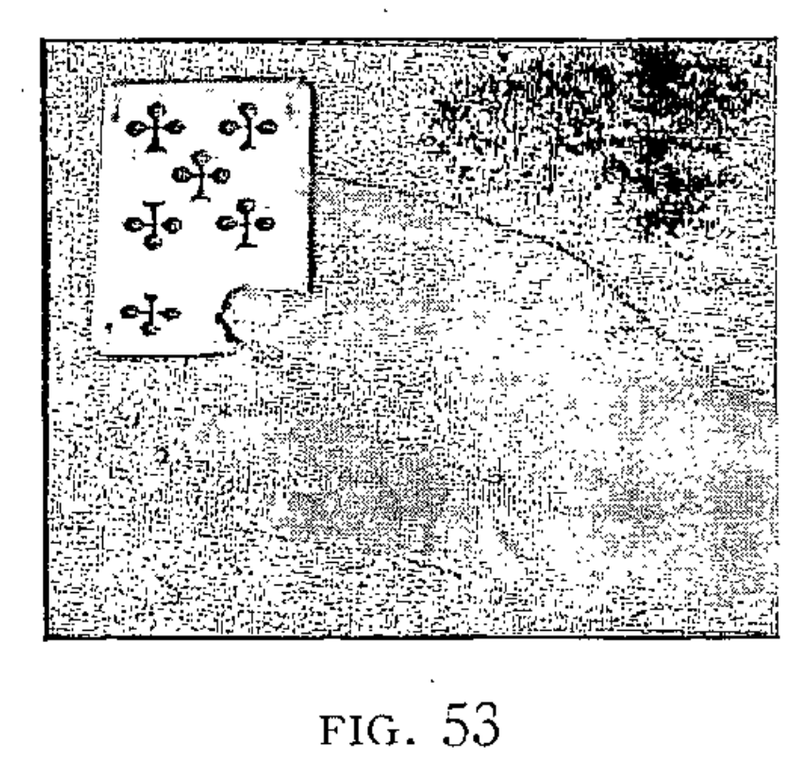


FIG. 53

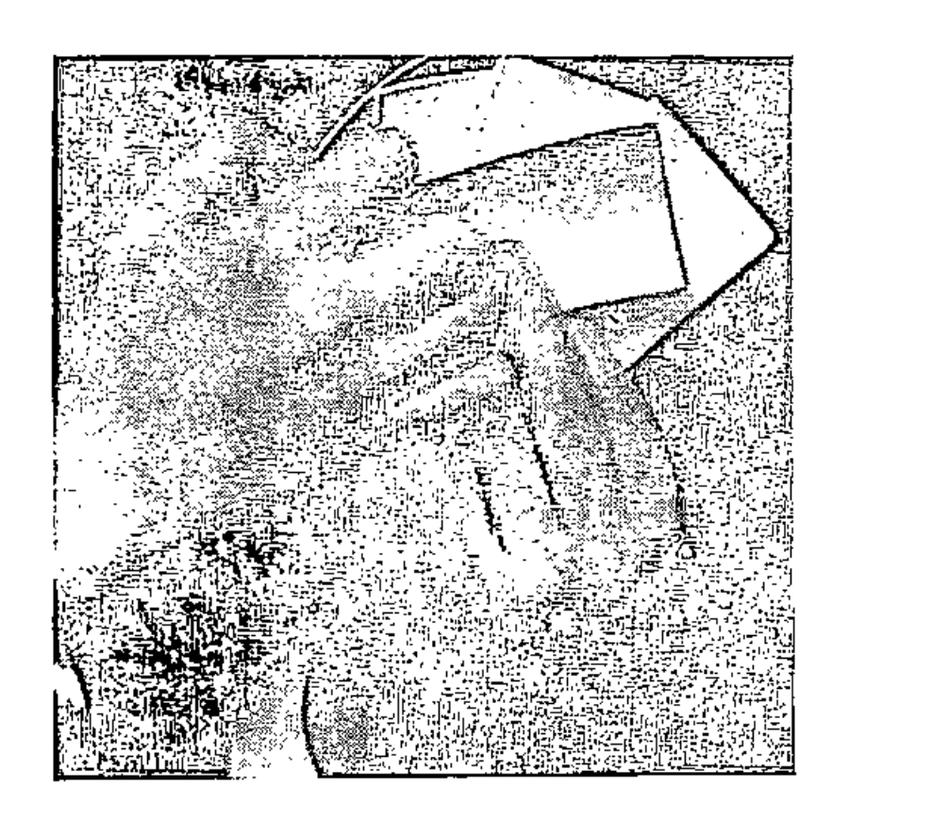


FIG. 54

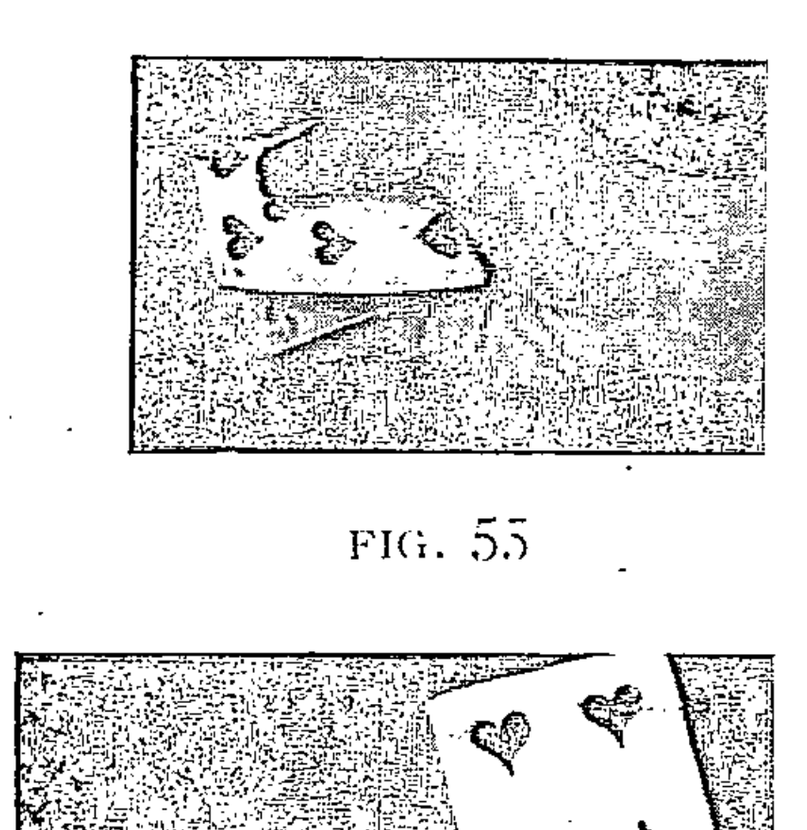


FIG. 55

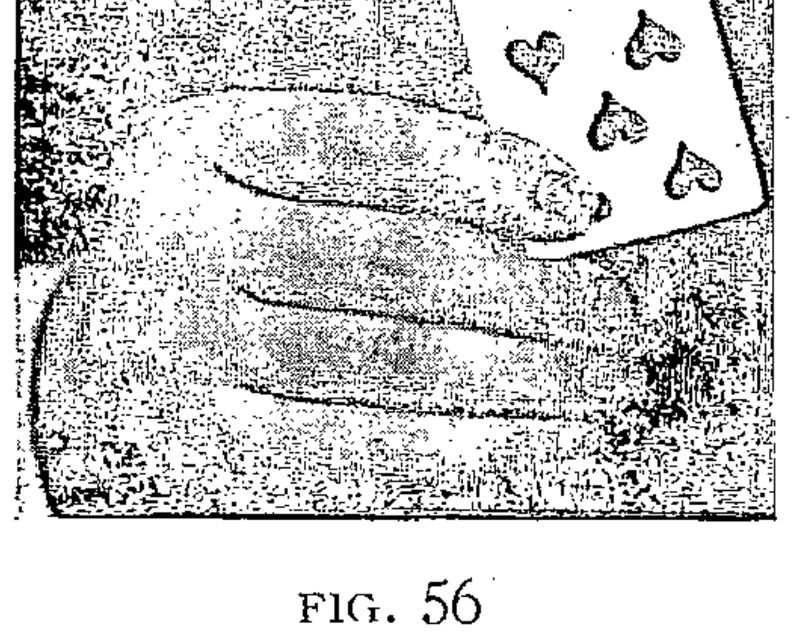


FIG. 56

La Réapparition des Cartes

A. — *L'intérieur de la main en avant*

52. — Entre les extrémités de l'index et du médius.
53. — Une à une.
54. — La feinte après la production de la quatrième carte (vue arrière).

B. — *Le dos de la main en avant.*

55. — Une à une : deuxième procédé, l'index prêt à presser sur le coin de la carte (vue arrière).
56. — Le même (suite) (ongles retouchés de travers à la photogravure).

porter allongé derrière le coin arrière de la grande tranche supérieure de la carte et le ramener derrière cette carte, ce qui aura pour double effet de placer cette dernière dans une position verticale, pincée par le coin inférieur gauche, entre le pouce et l'index, et de permettre à ce dernier doigt de reprendre sa position primitive pour maintenir les autres cartes à l'empalmage arrière. On laisse tomber la carte, ou mieux on la prend avec la main gauche et on fait apparaître successivement les autres de la même façon, sauf la dernière pour laquelle on emploie le procédé de réapparition qui s'applique à une seule carte.

Cette manière d'opérer s'est généralisée; elle est très supérieure à celle précédemment employée, notamment à celle indiquée dans le livre de M. Thurston.

Procédé personnel. — Pour varier, nous employons fréquemment un autre procédé qui nous est personnel et qui permet de faire revenir les cartes successivement, avec la même instantanéité que s'il n'y en avait jamais qu'une seule à l'empalmage arrière. Voici en quoi il consiste : porter, comme précédemment, le pouce sur le coin des cartes mais en profiter pour détacher simplement des autres le coin de la carte du dessus et pour mettre l'index entre ce coin et ceux des autres cartes sur lesquels il reprend sa position primitive, écarter ensuite le pouce et redresser la main. Les spectateurs ne peuvent s'apercevoir que le coin de la première carte est détaché des autres. Porter une seconde fois le pouce vers l'index et saisir le coin précédemment détaché de la première carte. On comprend aisément que, dans cette position, on peut attirer ce coin en avant et vers le bas à l'aide du pouce pendant que l'index, tout en continuant à maintenir les autres cartes, presse vivement en arrière et vers le haut le même coin, remplissant dans la circonstance le rôle du médius quand il s'agit de la réapparition d'une seule carte. Ce double mouvement en sens inverse arrachera vivement le coin de la carte jusque là pincé entre le petit doigt et l'annulaire et la carte apparaîtra brusquement à la vue du public présentée verticalement et tenue par l'extrémité du coin inférieur gauche, entre le pouce dessus et l'index dessous.

Feinte dans la réapparition des sept cartes. — Il est d'usage, en faisant réapparaître les cartes une à une, de les prendre successivement de la main gauche par le petit côté inférieur, entre le pouce devant et les quatre autres doigts derrière, et de les y disposer en éventail. Ce « *modus operandi* » permet d'exécuter une bonne feinte après l'apparition de la quatrième ou de la cinquième carte. Lorsque la main droite, tenant la carte qui vient d'être attrapée dans l'air entre le pouce et l'index, vient la glisser sur la précédente, entre le pouce et les quatre doigts de la main gauche, on profite de ce que les doigts de la main droite se trouvent ainsi cachés derrière l'éventail de cartes pour courber ces quatre doigts, ce qui a pour effet de redresser les cartes restant à l'empalmage arrière qui viennent s'appliquer ainsi contre le dos des cartes tenues dans la main gauche. On écarte alors le médius droit, on le passe sous les cartes encore tenues entre les doigts de la main droite et on les retient entre ce doigt et les autres doigts gauches. On a alors toute facilité pour éloigner la main droite et la montrer absolument vide des deux côtés, doigts écartés, tout en faisant observer qu'il reste encore des cartes à faire réapparaître dans l'espace. Puis, en comptant les cartes étalées dans la main gauche, en portant à cet effet le pouce droit sur ces cartes et en conservant les autres doigts droits derrière, on a toute facilité, en repliant ces doigts et en engageant entre eux les cartes maintenues par le médius gauche, pour faire repasser ces cartes à l'empalmage arrière au moment où le pouce droit abandonne la dernière carte de l'éventail. Il ne reste plus qu'à faire réapparaître les deux ou trois cartes que l'on a ainsi reprises.

3° Réapparition des cartes en éventail. — Lorsque l'on a fait disparaître successivement ou d'un seul coup plusieurs cartes, il est possible de les faire revenir toutes à la fois disposées en éventail. Il faut, à cet effet, les cartes se trouvant à l'empalmage arrière et l'intérieur de la main étant exposé au public, fermer suffisamment les doigts, pour pouvoir placer le pouce sur le paquet de cartes, au milieu du petit côté inférieur sur une longueur de deux ou trois centimètres environ ; placer ensuite

l'index et le médius derrière. On exerce la pression en sens inverse de ces doigts, dont nous avons déjà parlé à plusieurs reprises, et les cartes apparaissent disposées en éventail.

Nous savons que l'on peut à nouveau faire disparaître d'un seul coup les cartes ainsi disposées.

Il est bon d'employer ces divers modes d'apparition de cartes et de les entremêler, pour mieux dérouter les spectateurs et obtenir, en même temps, des effets plus gracieux que n'en permet l'uniformité.

II. — PRODUCTION DES CARTES LE DOS DE LA MAIN TOURNÉ VERS LE PUBLIC. — Nous donnerons deux méthodes différentes permettant de faire apparaître ainsi les cartes à la vue du public.

PREMIÈRE MÉTHODE (M. Thurston). — Les cartes, de quinze à trente, étant à l'empalmage ordinaire, le tarot contre la paume, dans la main droite tenue le dos vers les spectateurs, le pouce en l'air, les faire passer au pincement des doigts dans l'intérieur de la main. Relâcher très légèrement la pression du petit doigt sur les coins des cartes qu'il maintient contre l'annulaire, de façon à n'abandonner que le seul coin de la carte la plus éloignée de la paume; passer alors le pouce, ramené à cet effet en arrière, sous cette carte toujours maintenue par l'autre coin entre l'index et le médius et la faire apparaître au-dessus de la main, la figure face au public pincée entre le pouce et l'index. La laisser tomber ou la saisir avec l'autre main et continuer ainsi jusqu'à ce que la provision de cartes soit épuisée.

Il est très difficile de ne lâcher ainsi, avec le petit doigt, qu'une seule carte à la fois et d'arriver par suite à un résultat satisfaisant.

DEUXIÈME MÉTHODE (M. Davis). — Les cartes étant à l'empalmage ordinaire de la main droite, placée dans la même position que pour la première méthode, et bien maintenues par le pli de la troisième articulation des doigts médius et annulaire, pousser, à l'aide de l'extrémité du pouce placé sur le coin de la

carte la plus éloignée de la paume, un peu en arrière du pli du médius, cette carte, jusqu'à ce que le coin dépasse légèrement l'index par en haut. Ecarter alors l'index, puis le ramener en arrière, pour le presser contre le même coin de la carte en avant et vers le bas. Ce mouvement fera basculer cette carte sur les coins des autres et la fera apparaître, la figure face au public, dans la position déjà indiquée dans la première méthode. On porte en même temps le pouce derrière la carte pour achever de la mettre en place et la maintenir verticalement pincée par le coin, entre le pouce en arrière et l'index en avant. Toutes ces opérations, ainsi détaillées, s'exécutent en fait en un seul temps et la carte apparaît plus brusquement qu'à l'aide de la première méthode. On agit de même pour les autres cartes. Il y a tout intérêt à adopter, de préférence, cette deuxième manière d'opérer qui est d'une exécution plus facile et d'un effet plus brillant.

Pour varier, nous avons l'habitude, après avoir produit, à l'aide de ce procédé, une dizaine de cartes, de reprendre les autres au pincement à l'intérieur de la main et de les faire apparaître, d'un seul coup, en éventail, en glissant le pouce derrière pour ramener l'extrémité inférieure du paquet entre ce doigt et l'index et le médius en avant et en faisant agir ensuite ces doigts en sens inverse, comme il a été déjà expliqué pour produire l'éventail de cartes.

§ IV. — *La disparition de plusieurs cartes l'une après l'autre, tout en n'en conservant qu'une à l'empalmage arrière et réapparition.*

Nous avons vu que l'on pouvait faire disparaître, au moyen de l'empalmage arrière, un certain nombre de cartes, l'une après l'autre, au bout des doigts de l'une ou de l'autre main, la paume tournée vers le public, nous allons indiquer maintenant deux procédés permettant d'opérer ces disparitions successives tout en ne gardant jamais qu'une seule carte à l'empalmage arrière.

A l'aide du second de ces procédés, il en est de même, pour la réapparition des mêmes cartes.

PREMIER PROCÉDÉ (M. Thurston). — Après avoir fait passer derrière la main droite une première carte, de la manière habituelle, on en saisit une deuxième de la main gauche, et, la tenant entre le pouce et l'index, on la place entre les mêmes doigts de la main droite; on passe en même temps derrière cette main, et masqués par elle, les autres doigts de la main gauche sur la première carte et on l'enlève à l'empalmage ordinaire de la main gauche, en éloignant cette main et en la ramenant le dos tourné vers le public. On fait disparaître ensuite la deuxième carte à l'empalmage arrière droit et on la reprend par le même procédé; on continue avec les autres cartes, enlevant chaque fois celle qui vient de disparaître en portant la suivante, dans la position voulue, dans la main droite. Lorsqu'on a fait disparaître la dernière carte et montré les deux côtés de la main vides, à l'aide du double empalmage, on la fait réapparaître de la manière bien connue et, en allant la prendre de la main gauche, on place, à l'aide des doigts de cette main que l'on passe à cet effet derrière la main droite, le restant des cartes à l'empalmage arrière droit. Ce mouvement est exactement l'inverse du précédent et son exécution n'offre pas plus de difficultés. On fait ensuite réapparaître ces cartes au moyen d'un des procédés déjà décrits.

Nous devons signaler que M. Thurston, qui décrit ce mode de disparition dans son livre, indique un autre mode de production des cartes. Il écrit que l'on fait apparaître au bout des doigts de la main droite la dernière carte disparue et derrière le genou gauche les cartes conservées à l'empalmage ordinaire de la main gauche.

Nous avons voulu indiquer le moyen de repasser les cartes de la main gauche à l'empalmage arrière droit, car il est très utile et permet de recharger ainsi la main droite au dernier moment, au lieu d'être obligé d'y conserver aussi longtemps un assez grand nombre de cartes à l'empalmage arrière.

Application à la disparition et à la réapparition d'un jeu de trente-deux cartes. — C'est ainsi que l'on peut faire disparaître un jeu de trente-deux cartes et faire revenir ces cartes une à une, tout en n'en ayant jamais plus de seize à l'empalmage

arrière. Pour ce faire, on place le jeu entier à plat dans la main gauche les figures contre la paume, et on le prend soi-disant en entier, dans la main droite, dans la position de la deuxième méthode pour exécuter l'empalmage arrière, tout en tournant en même temps la main gauche le dos vers le public et en y conservant la deuxième partie du jeu à l'empalmage ordinaire. On fait revenir une à une les cartes de la première moitié du jeu en les laissant tomber à terre chaque fois; arrivé à la dernière, on la saisit avec la main gauche et on en profite pour placer, comme il a été expliqué, la deuxième moitié du jeu à l'empalmage arrière de la main droite.

Deuxième procédé (M. Robertson Keene). — L'artiste doit avoir le côté gauche tourné vers le public et tenir les cartes dans la main gauche, comme pour faire la donne, mais cette main est renversée de telle façon que les cartes se trouvent verticalement en large par rapport au public qui aperçoit la figure de la carte avant. Dans cette position, on saisit la carte la plus rapprochée des spectateurs par le coin gauche qui dépasse la main entre le pouce et l'index droits et on la fait disparaître à l'empalmage arrière. On ramène ensuite la main droite derrière et contre la main gauche pour venir saisir la deuxième carte de la même façon; ce mouvement a pour effet de faire replier les doigts droits et par suite d'écarter la première carte de la main droite et de permettre de la saisir et de l'appliquer, derrière le paquet de cartes qui masque cette opération, à l'aide du médius et de l'annulaire gauches. (Ce mouvement est analogue à celui nécessité par le dépôt des cartes derrière la main gauche, dans la feinte à la réapparition des sept cartes décrite au paragraphe III de cette même section.)

On procède de même pour les autres cartes.

Une fois la dernière que l'on désirait faire disparaître évanouie dans l'air, on la fait réapparaître et on la dépose, ouvertement, en avant du jeu de cartes conservé dans la main gauche.

En même temps, on dispose, à l'aide du médius et de l'annulaire gauches, la dernière carte du paquet pour que, tout en déposant la carte en avant, comme il vient d'être dit, on puisse

reprendre l'autre carte à l'empalmage arrière en en engageant les deux coins de l'extrémité de gauche entre les quatre doigts droits repliés, puis en redressant ces doigts tout en écartant la main droite. (C'est le mouvement inverse du précédent, analogue à celui de la reprise des cartes dans la feinte à la réapparition des sept cartes.) Le mouvement pour déposer la carte que l'on vient de faire apparaître et celui pour reprendre la carte arrière doivent, bien entendu, être simultanés. On continue ainsi jusqu'à ce qu'on ait fait réapparaître toutes les cartes précédemment évanouies dans l'air.

Ces deux procédés, et surtout le dernier, se recommandent aux personnes dont les doigts n'ont pas la vigueur nécessaire pour tenir assez longtemps un certain nombre de cartes à l'empalmage arrière.

§ V. — *Le passage d'une carte à travers l'un ou l'autre bras et les genoux.*

Cet effet, bien connu aujourd'hui, est un des plus gracieux que l'on puisse obtenir à l'aide des nouvelles passes. Il consiste à présenter une carte d'une main alors que l'on tient cachée, à l'empalmage arrière de l'autre main, une carte semblable et à faire disparaître la première et apparaître la seconde au bout des doigts, comme si c'était la même carte qui avait passé d'une main dans l'autre, à travers l'un ou l'autre bras ou les genoux. Avant de pouvoir exécuter cette manipulation en public, il faut savoir pratiquer, avec une égale facilité, des deux mains tenues soit en haut, soit en bas, l'empalmage arrière et même le double empalmage et amener la réapparition d'une carte au bout des doigts de chaque main d'une façon absolument instantanée.

La première difficulté qui se présente est d'arriver à avoir une carte semblable dans chaque main tout en n'en ayant ouvertement pris qu'une seule dans une des deux mains.

La plupart des manipulateurs que nous avons vus commencent par saisir deux cartes semblables superposées, et paraissant par suite n'en faire qu'une, de la main droite; ils procèdent à leur disparition par l'empalmage arrière, ils n'en font ensuite

réapparaître qu'une seule au bout des doigts de la main droite, soit immédiatement, soit après exécution du double empalmage, et ils s'en emparent de la main gauche.

Ils ont donc, à ce moment, une carte visible pour les spectateurs dans la main gauche et une carte semblable dissimulée derrière la main droite; ils se trouvent dès lors armés pour procéder aux traversées de bras et de genoux habituelles.

Nous préférons garder dans la poche intérieure du côté gauche de l'habit la deuxième carte, et ne présenter réellement de la main droite qu'une seule carte. On commence, dans ce cas, à faire circuler cette carte en lui faisant traverser un genou, puis les deux, à l'aide du simple empalmage arrière, en la reprenant, la dernière fois seulement, de la main gauche. On lui fait alors traverser soi-disant la manche en la faisant disparaître du bout des doigts de cette même main par l'empalmage arrière et en faisant réapparaître, à sa place, au bout des doigts de la main droite, passés sous le côté gauche de l'habit, la deuxième carte; on se trouve à ce moment en mesure d'accomplir les traversées habituelles de la carte à travers les membres.

On se trouve en présence d'une difficulté analogue, quand il s'agit, à la fin, de se débarrasser des deux cartes semblables. Ici encore, la plupart des opérateurs, après avoir fait traverser une dernière fois le bras ou le genou et saisi visiblement une des deux cartes dans la main gauche, la placent, avec cette main, dans la main droite et la font disparaître à l'empalmage arrière droit sur l'autre carte qui s'y trouvait déjà dissimulée; ils font réapparaître ensuite les deux cartes à la fois plus ou moins bien superposées et les déposent, comme s'il s'agissait d'une carte unique sur la table.

Nous préférons terminer par une traversée de la manche en sens inverse, permettant d'abandonner dans une poche la deuxième carte devenue inutile et continuer immédiatement à faire passer, de main en main, l'unique carte et de pratiquer avec elle le double empalmage, ce que nous avions évité soigneusement jusque là pour retenir, par ces nouvelles manipulations, l'attention du public et le détourner de l'idée qu'il y ait pu avoir, à un moment donné, emploi de deux cartes semblables.

Chaque artiste a sa série de passes particulières et nous nous garderons bien d'en indiquer une suite quelconque laissant à chacun le soin de s'en créer une qui lui soit personnelle. Nous indiquerons seulement la manière correcte d'effectuer le passage de la carte à travers le bras ou les genoux.

TRAVERSÉE DU BRAS. — L'opérateur se tient le côté droit vers le public; il a le bras gauche allongé, la paume de la main ouverte, le pouce en l'air et il tient une carte ignorée des spectateurs à l'empalmage arrière. Il fait voir au bout des doigts de la main droite, présentée verticalement, la paume vers les spectateurs, la carte qui doit traverser le bras gauche pour être rattrapée au bout des doigts de la main gauche. Pour ce faire, il tient cette carte dans la position voulue pour exécuter l'empalmage arrière par le troisième procédé (voir chapitre III, 1re section, § II), un peu au-dessous de l'avant-bras et près du coude gauche. Il opère la disparition en faisant faire à la main droite un mouvement de bas en haut, à l'instant précis où l'extrémité des doigts se trouve cachée derrière l'avant-bras. Après un court espace de temps, suffisant pour que la carte ait pu matériellement parvenir jusqu'à la main gauche, il fait apparaître brusquement, au bout des doigts de cette main, la deuxième carte semblable. Il baisse en même temps la main droite tenue verticalement, la paume vide vers le public, de façon à ce que l'extrémité des doigts droits soit distante de plusieurs centimètres de l'avant-bras gauche; dans le cas contraire, les spectateurs pourraient croire qu'il maintient une carte derrière et contre l'avant-bras avec le bout des doigts. Il procède ensuite au voyage de la carte en sens inverse, en faisant disparaître, le plus rapidement possible, au moyen du quatrième procédé d'empalmage arrière, la carte du bout des doigts de la main gauche pour la rattraper, après l'instant de raison nécessité par le parcours, au bout des doigts de la main droite, qu'il a remontée jusqu'à ce que l'extrémité des doigts en fût dissimulée derrière l'avant-bras et qu'il baisse ensuite, tenant la carte dans la même position qu'au début de l'expérience. Il recommence deux ou trois fois la même opération, puis il passe à la traversée du genou.

TRAVERSÉE DES GENOUX. — On commence par faire traverser à la carte un genou, puis les deux genoux réunis et enfin les genoux écartés. Le procédé est exactement le même dans les trois cas; la durée de l'opération doit seule varier légèrement. Ici encore, il faut avoir soin de ne faire réapparaître la carte qu'après avoir laissé écouler le temps suffisant pour lui permettre d'accomplir le parcours et marquer un temps d'arrêt appréciable entre chaque traversée. Beaucoup d'opérateurs multiplient à l'excès les passages de la carte et les exécutent trop rapidement, ce qui gâte complètement l'effet et laisse trop supposer, quand ce n'est pas voir, qu'il y a en réalité deux cartes. Il faut également, après la disparition à l'aide d'une main, écarter celle-ci du genou de quelques centimètres. La disparition ne doit s'effectuer qu'au moment précis où la main atteint le genou et la réapparition doit avoir seulement quand l'extrémité des doigts est cachée par ce genou.

Certains opérateurs font encore passer la carte d'une main à l'autre main en se tenant, face au public, les bras en croix, les paumes des mains ouvertes, pouces en l'air. Cet exercice, qui n'offre aucune difficulté spéciale, et est même d'une exécution plus aisée que les précédents, doit être évité, les spectateurs ne pouvant raisonnablement croire qu'une seule et même carte puisse accomplir un pareil trajet.

Nous avons vu un autre manipulateur qui, au lieu de se contenter de faire passer une seule carte à travers bras et genoux, faisait disparaître et réapparaître un éventail de cartes. Cet exercice n'a d'autre mérite que celui de la difficulté, car il constitue un véritable non sens; il est matériellement impossible de faire circuler ainsi, en réalité, des cartes disposées en éventail et même de le faire croire au public. Il est juste d'ajouter, à la décharge de cet opérateur, à ce point de vue, qu'il n'en faisait effectivement qu'un exercice d'acrobatie, car il le dévoilait ensuite, ce qui est autrement grave. Il est malheureux de voir quelqu'un de réellement adroit se livrer à de pareilles manœuvres et faire d'une expérience de prestidigitation une pitrerie de clown.

FIG. 57

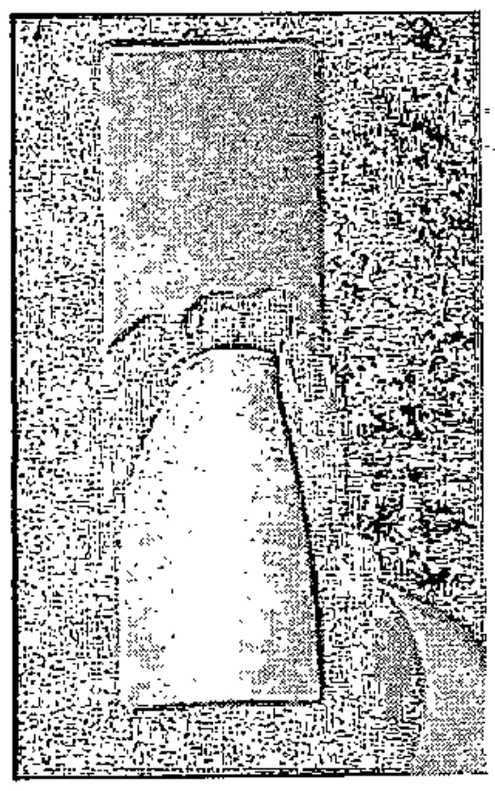


FIG. 57 *bis*

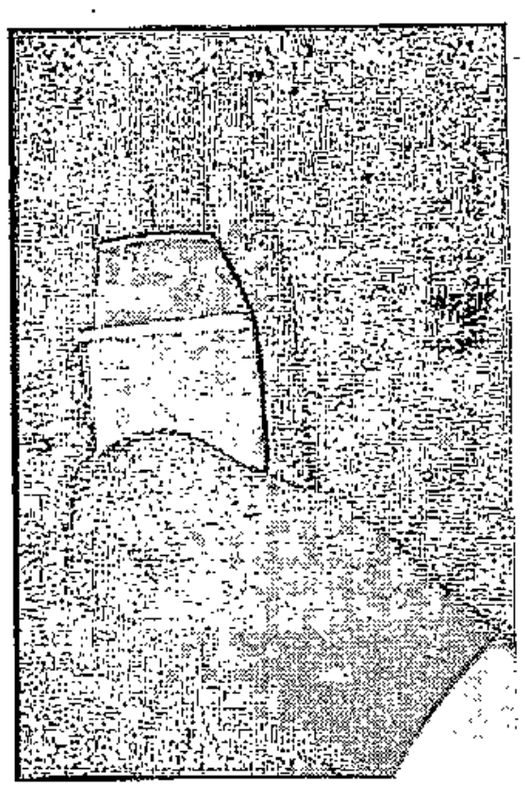


FIG. 58

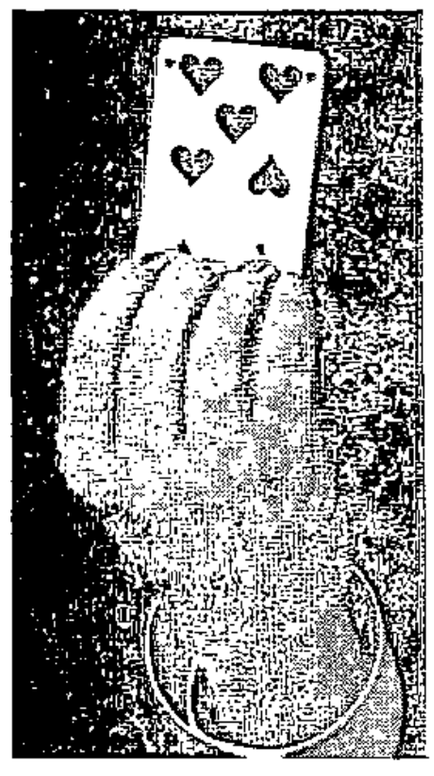


FIG. 59

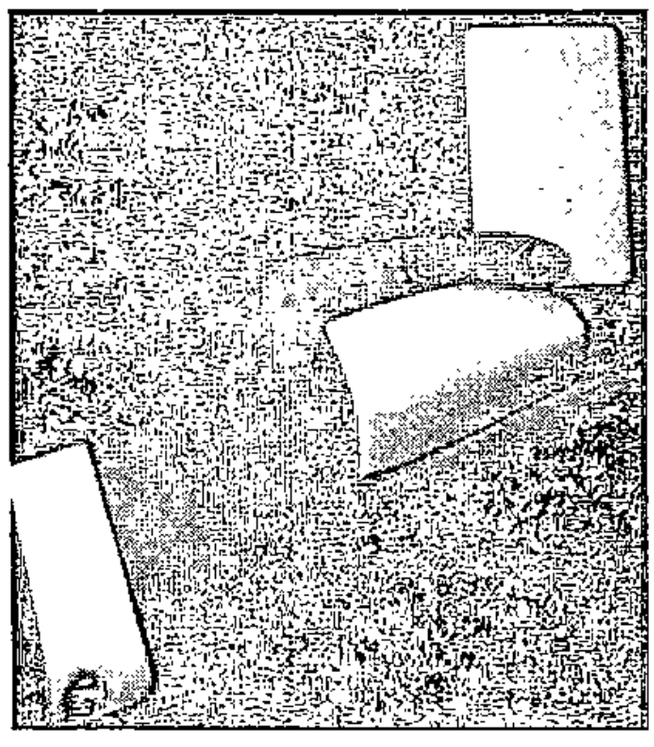


FIG. 60

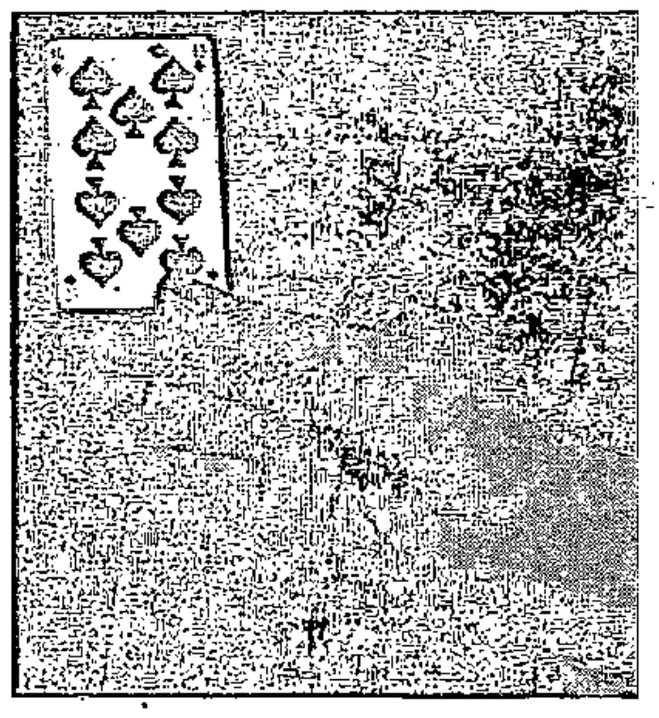


FIG. 61

Les Cartes changeantes par emploi du Double Empalmage ou de l'Empalmage arrière.

---

57. — Le 1er procédé : la carte arrière pincée entre les extémités des doigts droits repliés.

57 *bis*. — Le même (suite) : vue arrière (ongles noirs et carrés, fruit de la retouche du photograveur).

58. — Le même (suite) : la carte arrière glissée sur la carte avant (vue arrière).

59. — Le 3e procédé : la position de départ.

60. — Le même (suite) : la position d'arrivée (vue arrière).

61. — La même (vue directe).

§ VI. — *Les cartes changeantes au moyen de l'empalmage arrière et du double empalmage.*

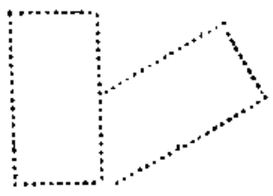
Nous avons annoncé, en traitant des cartes changeantes, chapitre I, section V, que nous indiquerions dans notre chapitre III de nouveaux procédés, basés sur l'emploi du double empalmage ou de l'empalmage arrière. Ces procédés sont au nombre de trois, le premier suppose nécessairement l'usage des deux mains et l'emploi du double empalmage; les deux autres peuvent s'effectuer à l'aide d'une seule main et ne comporter que l'emploi de l'empalmage arrière.

PREMIER PROCÉDÉ. — Se tenir le côté droit vers le public et présenter le jeu tenu verticalement, figures vers le public, entre le pouce gauche sur le milieu de la tranche du grand côté gauche et le médius et l'annulaire gauche sur le milieu de la tranche opposée, l'index restant libre. Placer la main droite, le dos vers les spectateurs, verticalement sur les cartes, et, en même temps, porter l'index gauche sur la tranche du petit côté supérieur du jeu pour en détacher la carte arrière, avec l'ongle. Descendre les doigts droits, en les repliant le long de la carte avant et pousser, en même temps, par derrière, la carte arrière, vers le bas, à l'aide de l'index gauche. Au moment où les doigts droits se trouvent repliés au bas du jeu, achever de pousser la carte arrière jusqu'à ce qu'elle soit bien engagée entre ces quatre doigts, de la manière habituelle pour l'empalmage arrière, et exécuter cette passe en retournant la main droite. La carte se trouve, bien entendu, la figure contre le dos de la main. Pour les spectateurs, on n'a fait que passer la main droite sur le jeu et la retourner pour bien attirer l'attention sur la carte qui doit changer et pour montrer les deux côtés de cette main vide; c'est dire que le tout doit être fait d'un seul et même mouvement continu. Dès qu'on a retourné ainsi la main droite, on s'empare du jeu de cette même main en le saisissant par le bas, entre le pouce devant et les autres doigts derrière. On écarte, pour un moment, la main gauche, pour en faire voir les deux côtés vides aux spectateurs, puis on reprend le jeu de cette main, les doigts placés dans la même position. On baisse

alors un peu la main droite qui vient d'abandonner le jeu et on la retourne en même temps, avant de la passer une deuxième fois sur la carte qui doit changer; c'est dans ce mouvement que l'on transfère la carte de l'empalmage arrière à l'empalmage avant de cette même main, figure contre la paume, sans se servir du pouce, autant que possible, et qu'on la dépose ensuite sur la précédente pour en amener le changement.

Ce procédé n'offre aucune difficulté particulière, pour toute personne sachant exécuter correctement le double empalmage. Le tout est de se bien placer dans l'angle voulu pour que les spectateurs ne puissent apercevoir, à aucun moment, la carte qui produira le changement. Certains opérateurs, pour remplir plus facilement cette condition, présentent carrément le dos aux spectateurs et tiennent le jeu directement au-dessus de leur tête.

Deuxième procédé (M. Charles Ragon). — La description de ce procédé, faite par l'inventeur lui-même, ayant paru dans l'*Illusionniste*, tome III, page 25, nous nous contenterons de reproduire textuellement cette explication : « Effet : on tient « une carte au bout des doigts, par exemple l'as de carreau, et on « la montre devant et derrière; la main fait un rapide mouve- « ment de bas en haut et l'as de carreau se trouve soudain « métamorphosé en roi de pique par exemple. Pas de cartes « préparées, pas d'appareil, prestidigitation pure. Explica- « tion : Il faut (naturellement) employer deux cartes que l'on « place l'une sur l'autre à l'insu du spectateur. Nous avons sup- « posé que ces deux cartes sont l'as de carreau (dessus) et le « roi de pique (dessous). On tient ces deux cartes par le bas, « le pouce sur l'as de carreau (face au public), l'index et le « médius sur le roi de pique. Il faut distinguer deux mouve- « ments : 1° Mouvement des doigts; 2° mouvement de l'avant- « bras. 1° Mouvement des doigts : faire glisser l'as de car- « reau sur l'as de pique, en biais, de façon à ce que les cartes « occupent la position indiquée par la figure



« A ce moment, saisir l'as de carreau entre l'index et le petit « doigt et l'empalmer derrière la main. Le roi de pique se trouve « alors entre le pouce et les autres doigts et seule cette carte est « visible. On peut la laisser tomber pour montrer qu'elle n'est « pas préparée et pendant que tous les yeux la suivent il est « facile de se débarrasser de l'as de carreau. 2° Mouvement de « l'avant-bras et du poignet : c'est un mouvement de bas en « haut (avant-bras) et de gauche à droite (poignet), comme « pour le double empalmage ordinaire. Il cache la substitution « de cartes d'une façon complète. »

Troisième procédé (personnel). — Ce procédé suppose l'emploi de deux cartes superposées, placées dos contre dos. L'opérateur se tient face au public et montre verticalement la figure d'une des deux cartes maintenue par le bas dans la main droite, entre le pouce derrière et au milieu et les autres doigts en avant. Pour accomplir le changement, il suffit de porter rapidement le bras sur la droite, en retournant, en même temps, la main verticalement en large, la paume vers le public. Ce mouvement terminé, la figure de la carte primitivement arrière se trouvera en effet seule visible pour le public. C'est également pendant ce même mouvement que l'on fera disparaître vivement la carte avant. A cet effet, on fait glisser très légèrement les deux cartes l'une contre l'autre, en sens inverse, entre le pouce dessus et l'index et le médius dessous. Dès que la carte arrière dépasse de quelques millimètres sur la droite, on introduit l'index de ce côté entre les deux cartes et on en replie la phalangette sur le coin droit de la carte avant, pendant que l'on agit de même avec le petit doigt sur le coin gauche de cette carte qui dépasse légèrement du même côté et on la fait passer à l'empalmage arrière. Le déplacement du bras et de la main et la position de la deuxième carte masquent entièrement cette manœuvre. Il ne reste plus qu'à se débarrasser de la carte qui se trouve à l'empalmage arrière.

Substitution de cartes (M. Latapie). — Nous n'avons fait, dans le troisième procédé, qu'appliquer à la carte changeante

le principe déjà utilisé par M. Latapie pour la substitution à l'insu des spectateurs d'une carte à une autre. Dans ce dernier cas, bien entendu, les deux cartes sont tenues superposées, le dos de celle qui est présentée au public contre la figure de celle qui lui sera substituée, et après la substitution la carte dont le dos est seul visible pour le public est déposée figure contre le tapis.

Ces trois procédés nouveaux de cartes changeantes et cette nouvelle substitution de cartes sont des applications directes des passes faisant l'objet de ce chapitre. Cela montre que celles-ci peuvent être utilisées, non seulement comme manipulations, mais encore comme des principes nouveaux. Nous verrons, dans le chapitre suivant, d'autres applications, qui ne trouvent pas leur place ici, car elles constituent une expérience complète ou nécessitent un accessoire, et nous serons loin d'en épuiser la liste. Nous ne saurions donc trop insister sur l'avantage qu'il y a à acquérir l'usage correct de ces moyens nouveaux que trop d'illusionnistes professionnels arriérés affectent de dédaigner, les trouvant sans doute trop verts, comme le renard de la fable, mais craignant surtout que le travail nécessaire n'endommage le développement du système pileux des paumes de leurs mains.

CHAPITRE IV

Tours de Cartes d'adresse pure.

Nous avons assez longuement développé l'explication des principes, des manipulations de dextérité manuelle et du double empalmage. Pour ne pas donner à cet ouvrage une ampleur démesurée, nous nous voyons obligé de restreindre le présent chapitre. Aussi bien le champ des tours de cartes est-il des plus vastes et même limité à ceux de pure adresse donnerait matière à un traité spécial fort long. Nous n'entendons donner que des exemples. Toute personne connaissant ce qui précède est du reste à même de combiner des expériences nouvelles et de se créer un programme personnel.

Avant de passer à l'explication de tours proprement dits, nous indiquerons, comme pouvant s'appliquer à beaucoup d'entre eux, différentes manières de révéler d'une façon saisissante les cartes choisies par les spectateurs, et divers moyens de retrouver ces mêmes cartes à un nombre donné. Nous rappellerons rapidement que d'anciens tours conservent encore la même valeur et peuvent toujours être présentés avec succès. Nous décrirons ensuite quelques tours nouveaux ne demandant que la connaissance des anciens principes, d'autres reposant sur l'emploi des manipulations nouvelles. Nous terminerons enfin par l'explication du bonneteau, encore peu connu de beaucoup d'amateurs et d'un certain nombre de professionnels.

SECTION I. — Procédés pour terminer un grand nombre de tours de cartes.

Beaucoup de tours de cartes consistent à retrouver une ou plusieurs cartes, librement choisies ou pensées par les spectateurs; il est utile, après avoir retrouvé ces cartes, de les révéler au public d'une manière frappante, pour augmenter l'effet de l'expérience. On peut aussi, dans le même but, les retrouver à un nombre librement choisi par un spectateur.

§ I. — *Divers procédés de révélation des cartes.*

En règle générale, il faut toujours, avant de laisser voir la carte à retrouver, la faire nommer à haute voix, pour éviter tout soupçon de complaisance ou de compérage ; de plus, si par hasard on s'était trompé et si la carte qu'on allait montrer n'était pas la bonne, il serait encore temps de se tirer de ce mauvais pas. Une fois la carte nommée, on la révèle au moyen d'un des procédés suivants. C'est à chaque opérateur de varier et de choisir celui qui convient le mieux dans l'espèce.

Premier Procédé. — *En faisant craquer la carte.* — On tient dans la main gauche le jeu et dans la main droite la carte que l'on va montrer, le dos en haut et inclinée en avant, entre le pouce dessus et l'index dessous. Au moment où le spectateur la nomme, on agite un peu la main, on passe le médius sur l'index et, en le pressant contre ce doigt, on l'abaisse fortement sur la carte ce qui produit un bruit caractéristique. Cette manœuvre a pour but de frapper l'esprit du public et de lui donner à penser que c'est à ce moment que la carte se transforme. Ce procédé est tout indiqué pour le tour dit : « Les Cartes à la commande » ou encore lorsqu'on vient de changer une carte au moyen du filage.

Deuxième Procédé. — *En retournant et en présentant la carte entre l'index et le médius de la main gauche qui tient le jeu* (M. Raynaly). — Il faut, une fois nommée la carte qui se

trouve par hypothèse sur le jeu, la faire avancer légèrement a l'aide du pouce « passer dessous l'extrémité de l'index et dessus « l'extrémité du majeur ; il n'y a plus qu'à étendre ces doigts « entre les bouts desquels la carte se trouve prise et se présente « alors à la vue, le jeu restant dans la main gauche maintenu « par le pouce et les deux derniers doigts. » (*Illusionniste*, tome III, page 339, 1re colonne *in fine*).

TROISIÈME PROCÉDÉ.— *En faisant retourner la carte dans la main droite à l'aide du médius droit* (Personnel).— La carte nommée se trouvant la première sur le jeu tenu de la main gauche, la faire dépasser sur la droite, à l'aide du pouce gauche et la maintenir en équilibre sur l'extrémité du médius de la même main ; frapper un coup sec à l'aide de l'ongle du médius droit sur le dessus de cette carte, à mi-longueur de la partie débordante, elle basculera brusquement et se retournera figure en haut dans la main droite où on la rattrapera entre le pouce dessus et le médius dessous.

QUATRIÈME PROCÉDÉ. — *En faisant retourner la carte par la pression de l'air.* — La carte nommée se trouvant sur le dessus du jeu tenu en long dans la main droite, on la fait dépasser de quelques centimètres sur la droite à l'aide du pouce gauche. Il faut tenir la main droite de façon à ce que cette manœuvre ne soit pas aperçue du public. Il n'y a plus qu'à laisser tomber le jeu à plat sur la table, d'une hauteur d'environ quarante centimètres, pour que la résistance de l'air fasse retourner la carte à la vue du public. Si, au lieu de laisser tomber le jeu, on le jette avec une certaine force sur la table, il n'y a pas besoin de le lever aussi haut ; l'expérience seule peut indiquer la distance exacte et la force du jet nécessaire.

APPLICATIONS. — Ce procédé permet notamment deux manières différentes et ingénieuses de terminer un tour de cartes.

Première application. — Après avoir fait voir la carte choisie on l'échange, au moyen du filage dessus, contre une autre carte

que l'on pose sur le tapis comme étant la véritable. On annonce alors qu'on va lui faire traverser le jeu en la faisant se retourner. Il suffit pour cela de faire dépasser la bonne carte sur le dessus du jeu, ainsi qu'il a été expliqué, et de jeter tout le paquet sur la carte précédemment déposée sur la table pour amener le retournement voulu et la réussite de l'expérience.

Deuxième application. — On amène, par un faux mélange, la carte choisie la deuxième sur le dessus du jeu et on montre la première. On paraît surpris de s'être trompé et on annonce que, pour réparer cette erreur, on va faire changer visiblement cette carte en la carte véritable. A cet effet, on la remet sur le dessus du jeu et on a soin de faire dépasser, comme il a été dit, tout à la fois cette carte et la bonne carte qui se trouve la seconde sur le dessus du jeu. On jette brusquement le paquet sur la table et les deux cartes se retournent à la fois comme une seule laissant voir seulement la figure de la carte choisie. Il est bon de ne tenter cette expérience en public qu'après une certaine pratique, car il est assez difficile d'obtenir une juxtaposition des deux cartes résistant au retournement, à moins d'avoir humecté, en temps utile, le dos de la deuxième carte.

CINQUIÈME PROCÉDÉ. — *En faisant tomber toutes les cartes du jeu tenu par un spectateur à l'exception de la carte choisie.* — On fait passer la carte voulue sur le dessus du jeu, puis on retourne le paquet, figures en haut, et on le fait tenir par un spectateur, entre l'extrémité du pouce dessus, tout à fait au bord au milieu du petit côté inférieur et les autres doigts dessous, à deux ou trois centimètres du bord du même petit côté. On recommande à cette personne de bien serrer les doigts; il suffit de donner avec l'index ou plusieurs doigts de la main droite un coup sec et assez fort de haut en bas sur l'extrémité opposée des cartes pour qu'elles s'échappent toutes de la main du spectateur à l'exception de celle d'en bas. la carte choisie, qui se trouve retenue par le contact des doigts.

VARIANTES. — D'autres opérateurs font tenir le paquet de

la même façon par le spectateur, mais lui font placer le pouce sur un coin et non sur le milieu d'un petit côté. La réussite, dans ce cas, est plus facile, mais la position du jeu est moins normale.

D'autres artistes, et cela est préférable, retournent secrètement la carte choisie la dernière du jeu figure en haut et remettent le jeu, dans sa position normale, le dos en l'air, dans la main du spectateur. Quand les cartes tombent, la carte choisie se présente la figure en haut.

M. Nelson Downs indique que l'on doit mettre le paquet retourné, figures en haut, dans la main du spectateur, mais après avoir montré que la dernière carte (la première sur le dessus du jeu avant le retournement) n'était pas la carte tirée. Pour faire cette démonstration, on enlève à la fois deux cartes sur le dessus du jeu et on montre la figure de la seconde qui est censée être la première et on replace ensuite les deux cartes sur le jeu, avant de le retourner, dans la main du spectateur.

On peut faire la même démonstration de la manière suivante : la carte choisie ayant été ramenée sur le dessus du jeu, on l'enlève et on retourne la carte suivante figure en haut, pour faire voir que c'est une carte indifférente qui se trouve la première sur le jeu ; en remettant cette carte en place, à l'aide de la main droite, on dépose, en même temps, la bonne carte par dessus. On retourne ensuite le jeu et tout en faisant observer que la carte du dessous n'est pas non plus la carte nommée, on le dispose, comme il a été dit, dans la main du spectateur.

Dans toutes ces hypothèses, l'opérateur pourrait se contenter de placer le jeu dans sa main gauche de la manière indiquée et de faire tomber les cartes à terre à l'exception de la carte choisie en faisant frapper le paquet par une autre personne ou en le frappant lui-même de la main droite, mais ce serait au détriment de l'effet cherché.

SIXIÈME PROCÉDÉ. — *En jetant à terre toutes les cartes à l'exception de la carte choisie.* — La carte choisie se trouvant sur le dessus du jeu, tenir le paquet entre le pouce droit sur la

figure de la dernière carte, au milieu et au bord de la grande tranche et les autres doigts droits, légèrement humectés, sur le dos de la première carte. Donner une brusque secousse de l'avant-bras droit, de haut en bas, toutes les cartes tomberont à terre à l'exception de la carte choisie retenue par l'adhérence des doigts mouillés.

SEPTIÈME PROCÉDÉ. — *En lançant ou en faisant lancer le jeu en l'air et en rattrapant au vol la carte choisie.* — La carte nommée se trouvant sur le dessus du jeu, l'enlever dans la main droite, jeter ou faire jeter en l'air le jeu par un spectateur et faire semblant de rattraper parmi les cartes qui tombent celle que l'on a conservée à l'empalmage ou fait passer à l'empalmage arrière. Il est bon, après l'enlevage, de faire mêler les cartes par un spectateur.

HUITIÈME PROCÉDÉ. — *En retrouvant la carte nommée dans une de ses poches ou dans celle d'un spectateur ou dans un chapeau emprunté.* — Ce procédé est également fondé sur l'enlevage. Il y a lieu, une fois cette première opération effectuée, de donner le jeu à battre à un spectateur. On place ensuite tout le jeu dans la poche d'une personne quelconque et on retire, quelques secondes après, la carte voulue qui se trouve sur le dessus.

On peut aussi mettre le jeu à l'entrée de la poche et n'abandonner que la carte retirée que l'on ira chercher ensuite; on peut encore plonger la main, tenant la carte voulue à l'empalmage, dans une de ses poches ou dans celle d'un spectateur.

On fait tomber la carte dans le chapeau emprunté en le prenant d'abord de la main gauche et en le passant renversé dans la main droite qui abandonne la carte en le saisissant par le bord entre le pouce à l'extérieur et les autres doigts contre la coiffe. On change à nouveau le couvre-chef de main, puis on place le jeu au-dessous et contre le fond du chapeau et en faisant craquer les cartes, on fait, soi-disant, passer la carte à l'intérieur. Il ne reste plus qu'à renverser le chapeau pour en faire sortir la carte ou qu'à prier un spectateur de la faire sortir lui-même.

NEUVIÈME PROCÉDÉ. — *En faisant apparaître la carte sur le dos d'un spectateur.* — La carte se trouvant sur le dessus du jeu, on prie un spectateur de venir vous aider à la retrouver. On le fait placer face au public ; on lui remet le jeu en main, tout en enlevant la carte choisie et on lui demande s'il ne l'aperçoit pas au plafond. Pendant que l'on occupe ainsi son attention et celle du public, on passe le bras derrière son dos et on introduit la carte retournée sous le col de son habit. Tout en lui tapant amicalement sur l'épaule on lui demande s'il n'aperçoit réellement pas la carte. Sur sa réponse, naturellement négative, on lui fait observer qu'il aurait plus de chance de la voir en se retournant. Dès qu'il a tourné le dos au public, tous aperçoivent la carte qui dépasse le col de l'habit.

DIXIÈME PROCÉDÉ. — *En fixant au mur ou au plafond la carte nommée.* — La carte voulue se trouvant sur le dessus du jeu, l'humecter, à l'insu du public, au moyen d'un morceau de gomme arabique tenu dans la bouche ou y fixer au centre dans les mêmes conditions, un morceau de chewing-gum puis jeter le jeu violemment et bien à plat contre un mur ou contre le plafond, s'il n'est pas trop élevé, la carte préparée y restera seule fixée.

Ce procédé n'est avantageux ni pour les peintures ou papiers, ni pour les cartes.

ONZIÈME PROCÉDÉ. — *En faisant sortir la carte nommée du jeu tenu dans la main* (Robert Houdin). — La carte étant toujours, en dernière analyse sur le dessus du jeu, on tient le paquet verticalement en long, figures en avant, dans la main droite, entre le pouce allongé le long de la grande tranche à gauche et le petit doigt et l'annulaire recourbés sur la grande tranche opposée, le bas du jeu reposant dans le haut de la paume de la main, l'index et le médius recourbés restant libres derrière le jeu. Pour faire sortir la carte nommée, on la pousse, successivement et sans interruption, de bas en haut, à l'aide des extrémités des deux doigts restés derrière le paquet, l'un d'eux se reculant rapidement tandis que l'autre fait monter la carte, de

façon à ce que celle-ci soit toujours actionnée par un des deux doigts et que son mouvement d'ascension soit continu et bien vertical. Quand la carte est apparue sur les trois quarts de sa longueur, on l'enlève de la main gauche ou on la fait tomber en imprimant au jeu une secousse latérale, de gauche à droite.

On peut faire apparaître ainsi, par ce moyen, l'une après l'autre, plusieurs cartes, choisies par divers spectateurs.

DOUZIÈME PROCÉDÉ. — *En faisant changer, à la vue du public, la carte avant du jeu en la carte nommée.* — Il suffit, à cet effet, d'appliquer un des nombreux procédés de cartes changeantes que nous avons décrits chapitre I, section V.

On peut également faire changer ainsi successivement plusieurs cartes en celles tirées par diverses personnes.

Nous arrêtons là la liste des procédés de révélation des cartes une par une; rappelons, pour terminer, deux moyens de révéler deux cartes à la fois.

PROCÉDÉS S'APPLIQUANT A DEUX CARTES. — *Premier procédé.* — En jetant le jeu en l'air et en faisant voir les deux cartes rattrapées collées le dos de l'une contre le pouce et le dos de l'autre contre l'index.

On fait passer les deux cartes choisies, la première sur le dessus du jeu, la seconde sous le jeu, mais retournée figure contre celle de l'avant-dernière carte. On mouille invisiblement le pouce et l'index de la main droite et on pince le jeu entre ces deux doigts pouce dessus, index dessous. On jette le paquet en l'air, mais les cartes voulues restent attachées aux deux doigts que l'on écarte largement, pendant que les autres cartes retombent, pour faire voir au public les figures des deux cartes tirées.

Deuxième procédé. — En lançant une carte en l'air qui vient retomber dans le jeu entre les deux cartes tirées.

Nous avons déjà eu l'occasion de décrire ce procédé comme une application de la carte qui revient dans la main ou carte obéissante (chap. II, IV).

§ II. — *Différents procédés permettant de retrouver la carte au nombre désigné par un spectateur.*

PREMIER PROCÉDÉ. — *Le nombre sept.* — On met, au moyen d'un faux mélange ou directement par le saut de coupe ordinaire, comme nous l'avons indiqué (chapitre I, section II, § I), la carte à tirer la septième à compter du dessus et on pose le jeu sur la table. On demande alors à un spectateur d'indiquer rapidement un nombre entre un et dix. Si la personne désignée obéit à cette recommandation et énonce le premier nombre qui lui vient à l'esprit, il y a toute chance pour que la réponse soit : sept ; c'est un fait d'expérience. Dans ce cas, sans toucher au jeu, vous priez un spectateur quelconque de retirer les six premières cartes du jeu en les retournant, au fur à mesure ; arrivé à la septième carte, vous la faites d'abord nommer par la personne qui l'a tirée et priez ensuite le spectateur de retourner cette septième carte qui se trouve la carte voulue. Si, au contraire, la personne désigne un autre nombre, tout n'est pas perdu pour cela ; si c'est le nombre, six qui est donné la réussite est presque complète : on fait retirer les six premières cartes par un spectateur et on annonce que la carte qui vient après est la bonne ; on la fait ensuite nommer et retourner comme il vient d'être dit. En cas d'indication de tout autre nombre, il faudra d'abord reprendre le jeu en mains et faire revenir la carte au nombre voulu au moyen du saut de coupe ou de l'enlevage. Cette nécessité de toucher au jeu amoindrira bien entendu l'effet.

DEUXIÈME PROCÉDÉ. — *L'erreur en comptant.* — La carte tirée se trouvant ramenée sur le dessus du jeu, on demande à une personne d'indiquer le nombre auquel devra se retrouver la carte tirée. Une fois ce nombre donné, dix par exemple, on retire lentement, une à une, les neuf premières cartes ; on les place, l'une sur l'autre, sur la table, au fur à mesure. Arrivé à la dixième, on la montre comme étant la carte choisie ; sur l'observation que ce n'est pas la véritable carte, on répond que l'on s'est trompé en comptant et on dépose en même temps la carte sur les autres sur le tapis, puis on reprend les dix cartes et on

les remet sur le jeu. On fait alors nommer la carte tirée et on prie le spectateur de compter lui-même. La carte primitivement sur le jeu se trouve maintenant, forcément, la dixième, puisque l'on a fait passer neuf cartes dessus en comptant la première fois.

D'autres opérateurs utilisent différemment ce même principe : ils comptent les cartes comme il vient d'être dit, pour bien faire voir que la carte tirée ne se trouve pas d'avance au nombre indiqué, puis, replaçant les cartes sur le dessus comme précédemment, ils annoncent qu'il vont faire venir la carte voulue à ce nombre, ils remettent ensuite le jeu à un spectateur pour vérifier qu'il en est bien ainsi.

TROISIÈME PROCÉDÉ. — *Le retournement du jeu* (Decremps). — On ramène la carte tirée la première sur le jeu, puis, par le saut de coupe des deux mains ordinaire, on fait passer par-dessous les cinq ou six premières cartes, mais en plaçant ce paquet figures en l'air contre le restant du jeu, ce qui fait que la carte voulue se trouve la dernière, le dos contre la paume de la main gauche; on fait ensuite désigner un nombre entre un et vingt pour ne pas arriver jusqu'au fond du jeu, soit quinze par exemple. On retourne, une à une, les quatorze premières cartes, en les posant sur la table; on fait ensuite nommer la carte tirée et, en même temps, par un mouvement de la main gauche facile à exécuter et à dissimuler, on retourne le jeu dans cette main, de manière à ce que la carte voulue se trouve la première sur le dessus du jeu ainsi disposé. On fait alors voir cette carte et on la dépose sur le tapis. On profite de ce que tous les regards sont fixés sur elle pour rétablir, par un nouveau saut de coupe, le restant du jeu dans son ordre normal.

On peut appliquer ce procédé à plusieurs cartes tirées pour les trouver dans l'ordre à des nombres donnés. On reprend alors chaque fois les cartes déposées sur le tapis pour ne pas arriver jusqu'aux cartes retournées qui sont les cartes tirées.

QUATRIÈME PROCÉDÉ. — *Le glissage de la carte de dessus.* — Nous avons déjà vu une application du même principe à la carte forcée pour la faire prendre sans quitter la scène.

La carte tirée se trouvant sur le dessus du jeu tenu verticalement un peu haut dans la main gauche, figures face au public, on demande l'indication du nombre à un spectateur et on fait glisser, à l'aide du pouce, la première carte de deux centimètres environ vers le bas, la position élevée du jeu dans la main empêchant de voir qu'elle dépasse de ce côté. On prend alors successivement de la main droite, par l'extrémité supérieure, les cartes suivantes que l'on fait voir chaque fois ; arrivé au nombre indiqué, on fait nommer la carte et, pendant ce temps, on lui fait reprendre la première place sur le jeu, en la remontant à l'aide du pouce gauche. On la saisit ensuite, comme les précédentes, par en haut, entre le pouce et l'index droits et on la présente aux spectateurs.

CINQUIÈME PROCÉDÉ. — *La carte glissée.* — Ce procédé est une application du principe de la carte glissée que nous avons déjà expliqué (Chapitre I, Section V, § IV).

La carte choisie est ramenée l'avant-dernière du jeu et on laisse voir incidemment aux spectateurs la figure de la dernière carte ; on demande l'indication d'un nombre et, tenant le jeu de la main gauche, dans la position nécessaire pour l'exécution de la carte glissée, on commence par saisir la dernière carte à l'aide des doigts droits et à la jeter, retournée face en haut, sur le tapis. On glisse l'avant-dernière carte et on sort à sa place la suivante et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on arrive au nombre fixé. On retire alors la carte choisie, précédemment glissée, et on la retourne après l'avoir fait nommer au préalable.

SIXIÈME PROCÉDÉ. — *L'Enlevage.* — La carte choisie se trouvant sur le dessus du jeu, tenu de la façon ordinaire dans la main gauche, on laisse voir l'intérieur de la main droite vide tout en demandant l'indication du nombre. Une fois le nombre donné, on pose la main droite sur le jeu et on en profite pour enlever la bonne carte. On saisit la carte suivante de la même main et on la retourne sur la table, figure en haut, et on continue de même jusqu'au nombre fixé, en prenant bien soin de tenir la main droite dans la position voulue pour ne pas laisser en-

trevoir la carte qu'elle contient. Après avoir déposé l'avant-dernière carte, on a tout le temps, en faisant nommer la carte choisie, pour poser sans hâte cette carte sur le dessus du jeu. Il ne reste plus ensuite qu'à la saisir de la même façon que les précédentes et qu'à la retourner.

SEPTIÈME PROCÉDÉ. — *Le filage grec.* — Nous avons expliqué la manière d'exécuter le filage grec à l'aide des deux mains ou d'une seule main (Chapitre I, Section V, § III). Il consiste à saisir la deuxième carte du jeu, en donnant aux spectateurs l'illusion que l'on prend vraiment la première. La carte choisie doit donc être placée la seconde du paquet, au moment où l'on se fait indiquer le nombre par un spectateur. Au cas où le nombre un serait donné, on filerait immédiatement la carte ; dans tout autre cas, on commence par saisir et par retourner la première carte, on file ensuite la deuxième carte jusqu'au nombre désigné ; il n'y a plus alors qu'à la faire nommer et à la retourner.

HUITIÈME PROCÉDÉ (M. Roterberg). — La carte choisie se trouve sur le dessus du jeu, tenu de la manière ordinaire dans la main gauche; le nombre où doit se retrouver la carte étant donné, quinze par exemple, on saisit la première carte (la bonne) de la main droite en comptant un et on la conserve, sans bien entendu en laisser voir la figure au public, entre l'index et le médius droits. On prend la carte suivante dans la main droite, au-dessus de la première, le bout de l'index servant à les séparer en comptant deux.

On compte de même les autres cartes, au fur et à mesure de leur arrivée sur les premières dans la main droite, jusqu'au nombre treize. A ce moment, au lieu de prendre la carte suivante sur le dessus du paquet, on y laisse la carte choisie qui se trouvait, comme on le sait, sous les autres dans la main droite, en exécutant ce mouvement de façon à le faire ressembler exactement à celui de la prise d'une carte. Ceci demande à être correctement accompli et donne, dans ce cas, une illusion complète. On compte quatorze en même temps. On fait alors nommer la

carte choisie et on la retourne pour permettre la vérification aux spectateurs.

NEUVIÈME PROCÉDÉ. — *L'échappement des cartes sous la pression du pouce avec saut de coupe.* — La carte choisie se trouvant la première sur le jeu tenu dans la main gauche, de la manière ordinaire, figures en bas, porter la main droite en long sur le paquet et le courber légèrement en dehors, à l'aide des doigts de la main droite en haut et du pouce en bas, contre le coin gauche, pendant que l'on demande l'indication d'un nombre. Laisser ensuite les cartes s'échapper, une à une, à partir du bas, et sans bruit, vers la paume de la main gauche, en relâchant doucement la pression du pouce droit contre le coin inférieur gauche, tout en les comptant. Une fois le nombre nécessaire atteint, glisser le petit doigt au-dessus de cette carte et faire passer le paquet ainsi composé sur le dessus du jeu à l'aide du saut de coupe des deux mains ordinaire.

Il faut, nécessairement, une certaine habitude pour pouvoir compter rapidement, et d'une façon sûre, les cartes de cette façon. On peut, pour gagner du temps, commencer à compter ainsi quelques cartes en attendant l'indication du nombre par le spectateur.

DIXIÈME PROCÉDÉ. — *L'enlevage de l'Homme Masqué avec saut de coupe.* — La carte choisie se trouvant la dernière du jeu, saisir celui-ci en long dans la main droite et courber les cartes en dedans. Se faire indiquer un nombre et enlever, dans la même main droite, par le procédé de « l'Homme Masqué », le nombre de cartes voulu. Reprendre le restant du jeu de la main gauche, sans éloigner la main droite, glisser le petit doigt gauche entre la carte choisie et le restant du jeu et faire passer cette carte, en exécutant le saut de coupe, sous le paquet conservé à l'enlevage de la main droite. Nous avons précédemment montré, en traitant du saut de coupe ordinaire, que cette passe peut très bien s'exécuter tout en ayant des cartes à l'empalmage de la main droite. La difficulté du procédé ne réside pas là, mais dans le fait de posséder suffisamment la méthode d'en-

levage dont s'agit pour pouvoir laisser échapper sans bruit, dans le fond de la main, le nombre exact de cartes nécessaires.

ONZIÈME PROCÉDÉ. — *Le dépôt du jeu.* — La carte voulue étant la première sur le jeu, on met ce dernier dans une de ses poches ou dans celle d'un spectateur, dans un chapeau ou dans un mouchoir emprunté. On se fait désigner un nombre; on retire ensuite les cartes à compter du dessous du jeu; arrivé au nombre indiqué, on fait nommer la carte choisie et on la saisit sur le dessus du jeu.

SECTION III. — TOURS ANCIENS.

Nous comprenons sous ce vocable les tours imaginés depuis longtemps qui ont été déjà expliqués par écrit et qui continuent à être présentés actuellement.

Un tour fort ancien en date peut, parce qu'il est tombé depuis longtemps dans l'oubli, ou resté inédit, ou encore s'il est présenté d'une manière nouvelle, constituer un tour nouveau. C'est ainsi que, dans une autre catégorie d'expériences, le petit sac à l'œuf, connu depuis de longues années, a été absolument transformé par la présentation actuelle et peut être maintenant rangé parmi les tours nouveaux.

Nous allons passer assez rapidement en revue et caractériser brièvement quelques-uns des tours anciens, reposant uniquement sur l'adresse et ne nécessitant pas l'emploi d'appareils, qui nous paraissent les plus intéressants. Ce sont : les cartes à la manche, la carte générale, la carte ambitieuse, le miroir des dames.

I. — LES CARTES A LA MANCHE. — L'expérience décrite sous ce titre par Robert Houdin a conservé tout son charme et, présentée comme il convient, produit toujours un excellent effet. Elle consiste à prendre un jeu ordinaire, préalablement mêlé, dans la main gauche, le bras allongé et à faire passer les cartes, tantôt une à une, tantôt plusieurs à la fois, à travers la manche

de l'habit, jusqu'à l'entournure, et de les y reprendre avec la main droite jusqu'à épuisement du jeu.

Le tout repose uniquement sur l'enlevage. Robert Houdin pratiquait, à cet effet, l'enlevage 4e méthode que nous avons décrit (chapitre I, section IV, § I).

Il est préférable d'employer : soit le tiroir, en tenant les cartes figures face au public; celui-ci, voyant toujours la même figure en avant du jeu, ne se rend pas compte que l'on peut néanmoins prendre des cartes par derrière; soit l'enlevage de « l'Homme Masqué » que l'on opère en portant le jeu tenu d'abord verticalement en long, face en avant, dans la main droite, vers la main gauche, en renversant en même temps la main dans ce mouvement; le public qui aperçoit la tranche de la partie du jeu non empalmée entre le pouce et l'index droits croit voir ensuite la main gauche s'emparer de l'intégralité des cartes.

Robert Houdin indique très judicieusement que, pour amener le dépôt, à l'insu du public, de la première charge de cartes dans le haut de la manche, on porte la main droite qui vient d'enlever, comme nous l'avons dit, un certain nombre de cartes, à cet endroit, soi-disant pour bien montrer l'endroit où elles devront arriver. On est ainsi armé pour commencer et on épuisera cette première provision de cartes avant d'être obligé de pratiquer un nouvel enlevage ce qui permettra aussi de laisser voir incidemment, à plusieurs reprises, l'intérieur de la main droite vide.

SEPT DIVERS MODES DE RÉALISATION DU DERNIER ENLEVAGE DE CARTES. — La grande difficulté réside dans l'enlevage final des dernières ou de la dernière carte.

1. — Robert Houdin conseille d'agir ainsi : « En faisant l'enlevage, élevez vivement la main gauche en tenant les « doigts à moitié fermés, comme si les cartes y étaient encore « et que vos yeux surtout suivent cette main avec une grande « attention ; pendant ce temps la main recéleuse entre dans » le gilet pour y déposer les trois cartes qu'elle retire aussitôt. »

2. — Une autre solution consiste à saisir la dernière carte, ou les dernières cartes superposées, en long, dans la main droite, puis de faire semblant de les placer dans la main gauche, tout en les empalmant, en réalité, dans la main droite. On renverse immédiatement la main gauche, dont on remue les doigts comme pour pousser les cartes dans la manche et l'on suit l'opération du regard. On montre ensuite cette main vide et l'on sort, avec la main droite, les cartes sous le côté gauche de l'habit.

3. — Dans une troisième manière d'opérer, on tient les dernières cartes superposées verticalement en long, dans la main gauche tournée la paume en avant, entre le bout du pouce sur la grande tranche à droite et les extrémités des autres doigts sur la tranche opposée. On approche la main droite, le dos tourné vers le public et on saisit le paquet en long, entre le pouce en bas et les autres doigts sur la tranche du haut. On tourne la main droite, de droite à gauche, le pouce en haut, les doigts en bas et on remet le paquet dans la même position dans la main gauche, l'extrémité supérieure des cartes ayant simplement pris la place de l'extrémité inférieure. On écarte un peu la main droite et on la retourne en sens inverse, pour lui faire reprendre sa position primitive ; on la reporte alors de nouveau sur les cartes et on recommence exactement le même mouvement. La troisième fois, au moment où la main droite revient sur les cartes, on les pousse à l'empalmage de cette main, à l'aide de l'index gauche, on renverse immédiatement la main gauche, le dos vers le public, on l'élève un peu, on la suit du regard et on termine comme dans l'espèce précédente.

4. — Dans un quatrième système, les dernières cartes étant tenues superposées dans la main gauche, dont la paume est en avant, on abaisse cette main au-dessous de la main droite dont le dos est tourné vers le public, puis en repassant le long de l'intérieur de cette main, d'un rapide mouvement en dehors, on y lance les cartes dans la paume à l'aide de l'index gauche, produisant un claquement ; on ferme et on renverse la main

gauche de la façon bien connue et on dirige un moment vers elle l'index droit avant d'aller retirer les cartes sous l'habit.

5. — Personnellement, nous employons souvent un autre *modus operandi*. On tient la dernière carte, ou les dernières cartes superposées, face au public, verticalement, par le bas, entre le pouce gauche derrière et les autres doigts allongés en avant et sur la figure. A l'aide des doigts droits, à la hauteur du pli de la troisième articulation du médius et de l'annulaire, on appuie sur la tranche supérieure des cartes jusqu'à ce qu'elles disparaissent derrière l'extrémité des doigts gauches. A ce moment, on porte assez vivement la main gauche vers la gauche en la retournant et en la fermant à demi, le pouce en bas, le dos vers le public, la main droite l'accompagnant au début seulement du mouvement pour se trouver également le dos vers les spectateurs, mais le pouce en haut, l'index dirigé vers la main gauche; les cartes sont réellement dans cette dernière main : c'est la feinte. On recommence exactement le même processus, mais cette fois-ci, au moment où les cartes ne dépassent plus les doigts gauches que de quelques millimètres, on appuie sur elles, avec le bout des doigts droits, non plus seulement de haut en bas, mais encore d'arrière en avant; le résultat de cette manœuvre est de faire basculer les cartes qui viennent s'appliquer à l'empalmage dans la main droite. Le mouvement se poursuit ensuite exactement comme pour la feinte et on produit les cartes sous le côté gauche de l'habit.

6. — M. Grivolas applique à l'enlevage des dernières cartes le principe du tourniquet. On place les cartes horizontalement, figures en l'air, dans la main droite renversée, entre le bout du pouce contre la tranche du petit côté à droite et les extrémités des autres doigts sur la tranche opposée; on passe d'abord le pouce gauche sous le paquet, puis on ferme les doigts de la main gauche qui viennent cacher la grande tranche avant à la vue des spectateurs. On déplace les deux mains vers la gauche; pendant ce temps; on laisse tomber les cartes à l'empalmage dans la main droite ou on les pince au pli de la base du pouce. On retourne la main droite le dos vers le public, le

pouce en l'air, l'index dirigé vers la main gauche fermée qui s'éloigne.

7. — On peut, enfin, faire disparaître les dernières cartes à l'aide de l'empalmage arrière, au faux tourniquet décrit (chapitre III, § II, II, 1°) et les retrouver ensuite à la place habituelle sous l'habit.

MODIFICATIONS. — Quelques opérateurs ont imaginé de faire passer les cartes, non plus seulement à travers la manche gauche, mais tantôt à travers cette manche et tantôt à travers la manche droite; c'est là une complication plutôt qu'un perfectionnement.

Des artistes de langue anglaise, au lieu de retrouver uniquement les cartes sous l'habit, à la naissance du bras, vont les prendre, en totalité ou en partie, dans la poche droite ou même dans les deux poches du pantalon. Ils agrémentent le tout d'une exhibition de la doublure de ces poches pour faire voir que celles-ci sont absolument vides, tout en y conservant cachées en réalité des cartes dans le coin supérieur.

Nous pensons que c'est là dénaturer entièrement le sens de cette expérience. On veut faire croire que l'on réussit à faire traverser la manche de l'habit à des cartes et les spectateurs peuvent raisonnablement penser qu'il en est ainsi; le passage des cartes dans la poche du pantalon est absolument inexplicable de la même façon. Quant au geste qui consiste à retourner les poches du pantalon, malgré l'ingéniosité du procédé qui permet d'y conserver néanmoins des objets, nous estimons qu'il vaut mieux s'en abstenir, car il manque vraiment trop, tout au moins, d'élégance.

II. — LA CARTE GÉNÉRALE. — Ce tour, qui ne peut être présenté que devant un assez nombreux public, peut être considéré comme le tour de cartes type par excellence. Il a été décrit par Robert Houdin sous l'appellation : « Les métamorphoses »; on le dénomme quelquefois encore, dans le jargon des prestidigitateurs : « La carte omnibus ».

Il consiste à faire prendre quatre cartes par quatre person-

nes, assez éloignées les unes des autres, et à déposer, chaque fois, la carte choisie sur la table.

Après avoir montré ces quatre cartes aux quatre spectateurs qui y voient chacun la leur, on en prend une seule en main et, successivement, chacun reconnaît en elle, celle qu'il a tirée.

Ce tour nécessite l'emploi du filage et de la carte forcée. La première carte est librement choisie par le premier spectateur, mais dans le trajet, pour l'apporter sur la table, elle est échangée par le filage dessus contre une carte indifférente qui est déposée à sa place. Cette première carte est ensuite forcée aux deux spectateurs suivants, assez éloignés l'un de l'autre pour ne pouvoir communiquer entre eux. Dans l'intervalle, une autre carte indifférente a été, grâce au filage, placée sur la table comme étant celle choisie par le deuxième spectateur ; la première carte est ensuite réellement abandonnée sur la table. Enfin, une dernière carte est librement choisie par un quatrième spectateur. On reprend alors les quatre cartes en éventail et chacun y voit naturellement celle qu'il a tirée. On les remet sur le jeu que l'on tient de la main gauche, en plaçant la carte du quatrième spectateur sous la carte forcée. On saisit cette dernière carte dans la main droite, sans en laisser voir la figure, et on annonce qu'elle va se métamorphoser successivement en celle choisie par chacun des quatre spectateurs. On la porte tour à tour devant les trois personnes qui l'ont effectivement choisie, en faisant chaque fois craquer la carte comme pour amener le changement. Avant d'arriver au quatrième spectateur, et pendant le déplacement nécessaire, on file la première carte pour celle librement prise par cette dernière personne et on a soin, avant de la montrer, de la lui faire nommer à haute voix, pour retirer aux autres spectateurs la pensée qu'une seule et même carte a toujours été tirée. Il est bon de passer ensuite à une autre expérience pour détourner l'attention et éviter ainsi que ces personnes ne puissent se nommer la carte qu'ils avaient choisie.

Nous avons vu, à diverses reprises, présenter très brillamment cette expérience sous cette forme, avec le boniment approprié, par M. Caroly.

M. Nelson Downs, dans « the art of magic », indique sa méthode personnelle pour accomplir ce tour ; elle ne nous paraît pas préférable à la méthode classique.

III. — La carte ambitieuse. — Cette expérience consiste à faire prendre une carte marquante, un roi, par exemple, à prétendre que le choix dont elle a été honorée l'a rendue ambitieuse et que, par suite, elle vient toujours se placer, d'elle-même, sur le jeu, la première, quel que soit le rang où elle ait été mise.

Dans la forme que lui ont donnée les premiers opérateurs, et sous laquelle on le présente le plus souvent encore, ce tour ne comporte que l'emploi des sauts de coupe et du filage. Il repose beaucoup également sur le boniment de l'artiste.

On commence par faire prendre un roi, le roi de cœur par exemple (mais à la rigueur toute autre carte pourrait servir), on le fait remettre dans le paquet et, par le saut de coupe ordinaire, revenir sur le dessus du jeu où l'on fait constater sa présence. On le replace au milieu et, par la passe Voisin par exemple, on lui fait reprendre la première place où on le montre à nouveau. Il est échangé alors, tout en causant, par le filage dessus avec une carte indifférente, mise ensuite à sa place, au milieu des autres et on fait constater qu'il trône encore au premier rang. Pour bien démontrer que le roi de cœur est bien réellement mis chaque fois dans le jeu, on propose à un spectateur de l'y placer lui-même. En s'approchant de cette personne, on file à nouveau le roi de cœur et c'est une carte indifférente qu'elle introduit elle-même dans le paquet sans penser à la regarder. On montre une dernière fois le roi en le reprenant sur le jeu et le tout est donné à visiter à un spectateur quelconque pour bien faire voir qu'il ne s'agit que d'un jeu ordinaire ne contenant qu'un seul roi de cœur.

On peut très bien utiliser, au cours de ce tour, tout autre saut de coupe ou toute autre substitution de carte. Nous donnerons, dans la section suivante, un manière différente d'exécuter une expérience analogue.

IV. — Le Miroir des Dames. — Ce tour est décrit par Robert Houdin qui nous apprend en même temps que c'est le prestidigitateur Comte qui l'a baptisé ainsi.

Ce tour consiste à faire prendre quatre fois deux cartes par quatre personnes différentes, à les faire replacer dans le jeu mêlé ensuite et après avoir fait constater qu'elles ne se trouvaient ni dessus, ni dessous, à les faire venir, deux par deux à ces deux endroits, en imprimant simplement aux cartes une petite secousse.

Ce tour comporte nécessairement l'emploi du faux mélange et du saut de coupe et, accessoirement, celui de l'enlevage.

Le jeu est passé à quatre personnes différentes qui sont priées de choisir et de garder chacune deux cartes. Revenant à la première personne, on lui fait remettre ses deux cartes au milieu ; par faux mélange, ces cartes sont ramenées sur le dessus et, au moyen d'un saut de coupe, le jeu est ouvert au milieu, et juste au-dessus d'elles, pour permettre de faire placer à cet endroit les deux cartes de la deuxième personne. On agit de même pour les autres cartes, si bien qu'elles se retrouvent à la fin toutes les huit sur le dessus du jeu, dans l'ordre inverse de celui où elles ont été tirées. On peut alors, si on le juge utile, les enlever et donner le jeu à mêler à un spectateur ; en reprenant le paquet, on pose dessus les huit cartes et on amène au-dessus une carte indifférente, au moyen d'un faux mélange. On se trouve ainsi en mesure de faire voir à la dernière personne qui a remis ses deux cartes dans le jeu qu'elles ne se trouvent ni dessous, ni dessus. Tout en enlevant et en retournant la première carte indifférente pour faire cette démonstration, on glisse sur la droite, à l'aide du pouce, la carte suivante, l'une des deux choisies par cette personne, de façon suffisante pour permettre l'insertion du petit doigt au-dessous. Un saut de coupe ordinaire permettra, une fois la carte supérieure replacée, de faire passer la dernière sous le jeu l'une des deux cartes choisies, l'autre se trouvant par là même amenée la première sur le jeu. Il ne restera plus qu'à faire nommer ces deux cartes et à imprimer au jeu une première petite secousse avant de faire voir la carte du dessous et une seconde secousse avant de retourner la carte du

dessus. Tout en montrant cette dernière, on pousse, comme précédemment, la carte suivante et le petit doigt est inséré entre les deux cartes de la troisième personne, actuellement les deuxième et troisième sur le jeu, pour les faire passer ensuite respectivement dessus et dessous, au moyen d'un nouveau saut de coupe. On continue alors, comme précédemment, jusqu'aux cartes du premier spectateur qu'il vaut mieux révéler d'une façon différente pour éviter la monotonie. Robert Houdin écrit qu'il feignait d'avoir oublié ce spectateur et que, sur sa réclamation, il jetait le jeu en l'air et montrait les deux cartes attachées respectivement au pouce et à l'index. Nous avons indiqué la façon d'opérer dans ce même chapitre, section I, § Ier : Premier procédé de révélation de deux cartes à la fois. On peut tout aussi bien employer le second de ces procédés, c'est-à-dire la carte indifférente lancée en l'air venant s'intercaler entre les deux cartes choisies au milieu du jeu. Nous avons vu également M. Raynaly demander, en pareil cas, au spectateur, s'il préférait que ses deux cartes fussent dessus ou dessous et dans quel ordre, et disposer les cartes à la place voulue, au moyen de sauts de coupe successifs, dissimulés par des mouvements de haut en bas et de bas en haut, des mains et du jeu, accompagnant ses demandes et ses remarques.

SECTION II. — Tours nouveaux ne nécessitant que la connaissance des principes ordinaires.

Nous expliquerons, parmi ces expériences : la Production d'un éventail de cartes et la disparition du restant du jeu ; La Carte qui tient à sa place ; La Carte qui se transforme et passe dans la poche ; La Carte au coin déchiré ; Les trois cartes dans le foulard.

I. — Production d'un éventail de cartes et disparition du restant du jeu. — Nous avons vu réaliser la première partie de cette expérience : la production d'un éventail de cartes derrière le genou, par M. Nelson Downs, au cours d'une visite, puis, en public, au théâtre des Folies-Bergère à Paris. M. de

Bière nous a, le premier, en réunion privée, montré la disparition du surplus du jeu à l'aide de l'éventail de cartes, que nous avons vu exécuter depuis en séance publique, notamment par M. Nate Leipzig, au théâtre des Folies-Marigny et, l'hiver dernier encore, par M. Allan Shaw, à l'Olympia de Paris. Nous avons pensé à coordonner ces deux passes pour en constituer une seule expérience.

PREMIÈRE PHASE. — *Apparition de l'éventail de cartes.* — L'opérateur, faisant face au spectateur, présente un jeu de cartes ordinaire et montre tour à tour ses mains vides; en dernier lieu, il conserve le jeu tenu en long dans la main droite, figures en bas, entre le pouce et les autres doigts. Il porte alors le jeu dans la main gauche et, dans ce mouvement, il empalme environ le tiers des cartes, au moyen de l'enlevage de « l'Homme Masqué ». A l'aide des deux mains, il retourne le restant du paquet, figures en haut et en dispose les cartes en éventail dans la main gauche, en baissant le bras à la hauteur du genou et en inclinant les cartes presque perpendiculairement au sol. Cette position des cartes permet à la main droite, tout en formant cet éventail, de porter le paquet empalmé derrière le restant du jeu entre le médius gauche, qui s'écarte momentanément à cet effet, et le dessus de l'index et de l'annulaire gauches et de l'y dissimuler entièrement. On laisse alors voir l'intérieur de la main droite vide, puis, passant à nouveau cette main renversée, pouce devant et doigts derrière l'éventail de cartes, comme pour en rectifier l'ordonnance, on reprend le paquet à l'empalmage ordinaire et, en même temps, pour attirer l'attention du public, on étend et on élève le bras gauche, tout en suivant des yeux ce mouvement. Pendant que tous les regards sont ainsi fixés sur l'éventail de cartes qui se déplace, on porte la main droite le dos en avant, derrière le genou droit et on y produit les cartes empalmées disposées en éventail, figures en avant, en retournant la main et en faisant agir, en sens inverse, le pouce et l'index, de la manière plusieurs fois décrite. Cette apparition brusque d'un deuxième éventail de cartes surprend toujours l'assistance.

Après un court temps d'arrêt, on peut passer à l'exécution de la deuxième phase.

DEUXIÈME PHASE. — *Disparition de la première partie du jeu.* — Il s'agit maintenant de faire disparaître le premier éventail de cartes. A cet effet, on ramène en un seul paquet, que l'on retourne, à l'aide des seuls doigts de la main gauche, les cartes qui s'y trouvaient étalées. On se trouve alors le côté droit vers les spectateurs, le bras gauche presque allongé, la main gauche renversée, le dos vers le public et le pouce en bas, tenant les cartes superposées, les figures en avant, dépassant l'index de deux ou trois centimètres par en bas. L'éventail de cartes est alors porté en avant et un peu au-dessous de la main gauche, en le tenant entre le pouce droit en avant et sur les figures et l'index droit derrière, et fait le simulacre d'éventer le paquet de cartes. On agite les doigts de la main gauche pour faire remonter légèrement les cartes qui s'y trouvent pendant que l'on baisse momentanément la main droite. On ramène la main droite en avant du paquet de cartes pour l'éventer à nouveau, mais on profite, cette fois-ci, de l'écran ainsi formé pour insérer le dit paquet entre l'index et le médius droit resté libre derrière l'éventail de cartes où il se trouve entièrement caché à la vue du public. Il ne reste plus qu'à élever la main gauche en agitant les doigts, comme pour réduire les cartes à néant, puis à la retourner, en faisant le simulacre d'envoyer en l'air la poussière de cartes, pour la faire voir vide. On va ensuite déposer les cartes derrière soi sur une table.

Cette expérience est tout indiquée pour terminer une série de tours de cartes.

II. — LA CARTE QUI TIENT A SA PLACE (Moreau) (1). — Cette expérience n'est pas nouvelle comme date, car c'était, paraît-il, un des tours favoris du légendaire Moreau, mais elle est, en fait, très peu connue et n'a jamais été décrite.

---

(1) Sur Moreau, voir *Illusionniste*, t. I, n° 8, p. 1.

Offrant une assez grande analogie avec la « carte ambitieuse », elle peut se combiner avec ce dernier tour, tout en reposant essentiellement sur un principe différent. Voici en quoi il consiste : Tenant le jeu, figures en bas, horizontalement, dans la main gauche, on glisse, à l'aide du pouce, la première carte sur la droite jusqu'à ce qu'elle soit maintenue en équilibre sur le bout du médius. A ce moment, retirer le pouce et le placer en arrière de la grande tranche gauche de cette carte sur le dessus de la deuxième carte pour faire glisser cette dernière en sens inverse jusqu'à ce que la grande tranche droite dépasse le bord gauche de la première carte et qu'elle même, basculant en arrière, sur le restant du jeu, laisse un espace vide sous lequel on introduit la précédente carte en la poussant avec le médius. On resserre alors les doigts et on reconstitue le paquet ; la carte primitivement la première se trouve maintenant la seconde. Il est plus facile de réussir ce double glissement, si l'on a soin de mouiller le bout du pouce droit.

Robert Houdin explique ce principe dans son traité et le considère comme une fioriture sans application pratique, parce qu'il est impossible d'en dissimuler la manipulation. Moreau a su pourtant en tirer l'expérience qui nous occupe.

On fait voir à un spectateur les deux premières cartes du jeu en lui expliquant que la première tient tellement à sa place que, malgré tous les efforts, on ne peut réussir à la faire passer au deuxième rang et on commence immédiatement la démonstration :

1° On fait passer très visiblement, et sans hâte, la première carte la seconde, ainsi qu'il vient d'être expliqué, en laissant la main gauche bien à découvert, mais, au moment précis, où cette carte ne dépasse plus le niveau de la carte du dessus et du restant du jeu que de quelques millimètres sur la droite, on porte la main droite en long sur le paquet, comme pour enlever et retourner la première carte, mais en réalité on pince la carte voulue, actuellement la seconde, entre le pli de la troisième articulation du petit doigt ou de l'annulaire sur le coin supérieur droit et le pli de la deuxième articulation du pouce sur le

coin inférieur et c'est cette carte que l'on retourne en faisant observer qu'elle était bien revenue au premier rang.

2° La carte en question étant replacée sur le dessus du jeu, on passe à la deuxième démonstration. Pour cela, on recommence à faire passer, exactement de la même façon, la première carte au deuxième rang. Cette fois-ci, la carte voulue est enfoncée complètement sous la première, mais on a soin, tout en la poussant à cet effet avec le médius, d'introduire une petite partie de chair de l'extrémité de ce doigt entre la bonne carte et le restant du jeu pour conserver une séparation absolument invisible pour tout spectateur. On porte, exactement comme tout à l'heure, la main droite sur le jeu et on enlève à la fois les deux premières cartes superposées comme n'en faisant qu'une, montrant la figure de la deuxième et démontrant par là même que cette carte est toujours sur le dessus du jeu.

3° Les deux cartes ayant été déposées sur le jeu, pour tout le monde la carte voulue se trouve la première, alors qu'en réalité elle n'est que la seconde. Il faut, en conséquence, appliquer à nouveau le même principe encore plus ouvertement, l'exécuter avec plus de lenteur et bien faire remarquer que la carte du dessus passe réellement la seconde. Pour changer, et rendre la démonstration plus convaincante, une fois l'opération complètement terminée, on demande au spectateur de retourner la première carte qui se trouve forcément être la véritable.

On peut ensuite en rester là ou continuer en utilisant le filage grec, les sauts de coupe et le filage ordinaire, comme pour le tour de la « carte ambitieuse ».

L'avantage de cette expérience, qui demande une grande délicatesse de doigté, c'est qu'elle peut être exécutée tout près du spectateur.

III. — La carte qui se transforme et passe dans la poche (L'Homme Masqué). — Cette expérience consiste à faire qu'une carte d'un jeu ordinaire, tirée par un spectateur, se trouve répétée dans le jeu entier, alors que ce jeu, donné ensuite à vérifier, ne contient que les trente et une autres cartes et que

la carte tirée est retrouvée dans la poche de l'habit de l'opérateur.

Cette expérience repose essentiellement sur l'emploi du filage dessus et, accessoirement, sur le saut de coupe et la carte forcée. Nous l'avons vu exécuter, à diverses reprises, d'une façon parfaite, par « l'Homme Masqué » lui-même.

Il faut, de préférence, se servir d'un jeu de cartes ordinaire, c'est-à-dire sans indication portée aux coins, et commencer par disposer sur le dessus du jeu un sept et un huit, le sept étant placé de façon à ce que la partie où les trois points sont disposés comme dans le huit, soit en haut. On fait passer ces deux cartes au milieu du jeu au moyen d'un saut de coupe quelconque et le sept est forcé à un spectateur. Remarquons immédiatement que, si la carte forcée était manquée, le tour pourrait se faire quand même avec la carte tirée mais que le premier effet, dont nous allons parler immédiatement, serait supprimé.

Pendant que le spectateur prend connaissance de sa carte, un nouveau saut de coupe fait revenir le huit sur le dessus du jeu. Le sept ayant été rendu par le spectateur on l'échange, tout en parlant, avec le huit, au moyen du filage dessus. On annonce que l'on va déposer la carte tirée sur la table et, ce faisant, on s'arrange pour laisser voir incidemment la partie supérieure du huit dont le bas reste masqué par les doigts. Comme précédemment, les spectateurs avaient vu, de la même façon, le sept dont la partie supérieure est composée des mêmes points, ils ne doutent pas que c'est cette dernière carte que l'on abandonne réellement sur le tapis. (Si le tour est fait debout et sans table, cette carte et les suivantes sont placées dans la main tendue du spectateur.) On prend ensuite la carte suivante qui est naturellement le sept tiré en le montrant et en faisant observer qu'un premier sept a déjà été posé sur la table; tout en parlant et en indiquant ainsi les deux positions du sept, on profite de ce que les mains se rapprochent pour opérer un nouveau filage dessus et c'est une carte indifférente que l'on pose sur le huit. On continue de la même manière jusqu'à ce qu'il y ait une dizaine de cartes en paquet sur le tapis. A ce moment, on fait observer qu'il est inutile d'aller plus loin, toutes les cartes du jeu étant des sept de la même couleur.

Pour faire cette démonstration, on fait voir : 1° que la carte du dessus du jeu tenu dans la main gauche est un sept; 2° après un saut de coupe qui fait passer cette carte en dessous, que la dernière carte est également un sept; et, 3° après un deuxième saut de coupe en ouvrant le jeu au milieu, que la carte du dessous du premier paquet est encore le même sept. On fait repasser, par un troisième saut de coupe, la carte tirée sur le dessus du jeu et on l'enlève dans la main droite. Saisissant alors de la même main le paquet de cartes déposé sur la table, on pose dessus le sept enlevé. Puis on fait, avec ce paquet, la même démonstration que pour le restant du jeu. Cette démonstration est facilitée si le huit de la même couleur est dessous car on en laissera voir la partie supérieure seulement comme si c'était le sept et on pourra économiser ainsi les sauts de coupe.

Le sept se trouvant à la fin de cette démonstration sur le dessus du paquet, on l'enlève par le procédé de « l'Homme Masqué » dans la main droite, tout en réunissant ces cartes au restant du jeu et en passant le tout au spectateur pour qu'il puisse vérifier lui-même qu'il n'existe, dans tout le jeu, que des sept analogues au sept tiré. Pendant qu'il procède à cette vérification, on dépose la carte enlevée dans la poche gauche de l'habit. Sur la déclaration du spectateur que toutes les cartes sont différentes et qu'il ne retrouve pas le sept, on lui répond qu'il a été en effet victime d'une illusion et que la preuve en est que l'on avait pris soin de retirer le sept en question du jeu et de le mettre dans sa poche avant le début de l'expérience. On sort en même temps la carte de la poche de l'habit.

Cette expérience, qui fait un grand effet, demande à être supérieurement exécutée à raison du grand nombre de filages successifs qu'elle nécessite.

L'Homme Masqué estime que ces filages doivent avoir lieu au moment où le croisement des mains est amené de la manière suivante : la main droite, tenant le sept à échanger, venant de faire un geste en avant pour désigner la carte déjà déposée sur la table, revient en arrière, pendant que la main gauche fait à son tour un geste en avant pour ponctuer les paroles; au moment où les mains se croisent, le filage s'accomplit, la main droite

s'immobilise pendant que la main gauche qui contient le jeu continue son mouvement en avant.

IV. — La carte au coin déchiré (M. Harry Houdini). — Nous avons vu présenter ce tour par M. Harry Houdini, lui-même, lors d'un de ses passages à Paris.

Ce tour consiste à faire prendre librement une carte d'un jeu ordinaire par un spectateur et à en déchirer un coin pour permettre de l'identifier plus aisément, puis, la carte étant remise sur le dessus du jeu, le spectateur est prié de la prendre à nouveau et de l'examiner; il s'aperçoit alors que sa carte s'est métamorphosée en une autre à laquelle le même coin fait défaut.

Ce tour repose uniquement sur l'emploi du saut de coupe des deux mains de M. Harry Houdini que nous avons décrit en traitant des sauts de coupe.

Avant de présenter l'expérience, l'opérateur doit avoir préparé une carte quelconque en en enlevant un coin supérieur droit et il la met la dernière du jeu tenu de la façon ordinaire dans la main gauche. Un spectateur est prié de tirer une carte. Pendant qu'il en prend connaissance, on fait passer, par saut de coupe ordinaire, la carte préparée au milieu du jeu et on garde au-dessus d'elle la séparation d'avec le paquet supérieur par l'introduction du petit doigt. La carte étant remise par le spectateur, on en détache le coin supérieur droit de la même manière qu'à la carte préparée, et on la place très ouvertement sur le dessus du jeu en se gardant de tout mouvement suspect. La main droite est alors montrée vide et, pendant qu'on la ramène sur le jeu, on profite de ce qu'elle masque les cartes à la vue du public pour commencer l'exécution du saut de coupe d'Houdini qu'on achève dès qu'elle a saisi le paquet inférieur assez bas pour en laisser voir toute la partie supérieure. Les spectateurs qui voient cette partie s'imaginent avoir affaire à l'intégralité du jeu, alors que le paquet qui était primitivement dessus est en réalité déjà passé par dessous. On retire la main droite et la vue du coin déchiré achève de faire croire à tous que cette main n'a fait que se poser momentanément sur le jeu qu'elle n'a jamais caché en totalité. C'est alors qu'on demande au specta-

teur s'il voit toujours sa carte. Sur sa réponse, naturellement affirmative, on le prie de bien vouloir la reprendre et la retourner; il s'aperçoit alors, à sa grande stupéfaction, que sa carte s'est métamorphosée en une autre à laquelle manque le même coin. Pendant que tous les regards étaient dirigés sur le spectateur et sur la carte qu'il tenait entre ses mains, on a eu soin de faire passer sur le dessus du jeu, d'enlever et de déposer dans la profonde, ou dans tout autre endroit approprié, la carte tirée, on peut donc, sans inconvénient, si on l'estime utile, donner le jeu à visiter.

V. — Les trois cartes a travers le foulard (M. W. Keane). — L'expérience de la carte traversant le mouchoir est entrée au répertoire courant de divers exécutants; au cours de ces dernières années, elle a figuré à plusieurs reprises au programme du théâtre Robert-Houdin. Par contre, nous n'avons jamais vu exécuter que par M. Warren Keane le tour des trois cartes.

1° *La carte qui traverse le mouchoir.* — Rappelons d'abord en quoi consiste la première expérience : Une carte, librement choisie par un spectateur, est remise dans le jeu qui est ensuite battu. Le paquet est alors enveloppé dans un mouchoir préalablement emprunté et donné à vérifier; l'opérateur, après avoir fait nommer la carte, en secouant le mouchoir ou en frappant le jeu avec la baguette magique, la fait paraître progressivement à travers le tissu, figure en avant, à la vue du public; il achève de la sortir, avec l'aide de la main gauche, ou la laisse tomber à terre et peut donner ensuite le mouchoir et les cartes à visiter.

Voici comment s'exécute cette expérience : Un mouchoir est emprunté, vérifié, puis placé sur le bras gauche, un des coins pendant à droite. On fait prendre librement une carte. Cette carte est remise au milieu du jeu, ramenée sur le dessus par faux mélange, ou saut de coupe, puis enlevée à l'empalmage de la main droite et le jeu est donné à battre. Pendant cette dernière opération, on saisit avec la main droite, dos vers le public, le coin du mouchoir qui pend de ce côté et, avec la main gauche,

le coin opposé, le mouchoir est ainsi ramené vers le milieu du corps, pendant comme un tablier. On porte la main droite à gauche et en avant de l'autre main que l'on amène en même temps vers la droite pour montrer, au moyen de ce croisement de mains, l'autre côté du mouchoir tout en ayant bien soin de toujours conserver le dos de la main droite du côté du public. On abandonne alors le mouchoir de la main droite et on l'étend sur cette main, retournée paume en haut, dès qu'elle est cachée par le tissu et que, par suite, le public ne peut pas voir la carte. La main droite doit, à ce moment, se trouver au milieu du mouchoir dont un des coins repose sur le bras, pendant que le coin diagonalement opposé pend dans le prolongement des doigts droits.

Le paquet, mêlé par un spectateur, est alors repris et placé en long, figures en haut, sur le mouchoir, dans la paume de la main; en le disposant ainsi, on fait coïncider avec lui la carte tirée à travers le tissu. Le coin du mouchoir qui pend en avant est ramené avec la main gauche sur le jeu pour recouvrir les cartes et on saisit, par dessus le mouchoir, à mi-longueur, entre le pouce gauche à gauche et les autres doigts à droite, le paquet et la carte tirée. On passe la main droite devenue libre le long des cartes pour replier par dessus les pans du mouchoir par derrière et en haut, de façon à ce que la carte tirée reste maintenue derrière. On referme la main droite un peu au-dessus du paquet que l'on abandonne de la main gauche et qui reste dès lors suspendu verticalement. Il ne reste plus qu'à demander au spectateur de nommer sa carte et, en imprimant de légères secousses avec la main droite, ou en frappant sur le jeu avec la baguette magique, on fait descendre des plis du mouchoir et paraître par en bas, figure en avant, la carte tirée. Le tout repose sur l'enlevage ordinaire et la disposition du mouchoir au-dessus de la carte tirée.

2° *Les trois cartes à travers le foulard.* — L'opérateur donne à visiter un assez grand foulard de soie blanche. Il est préférable, en effet, de se servir de ce tissu, au lieu d'emprunter, comme pour l'expérience précédente, un mouchoir quelconque.

Il fait également choisir librement trois cartes, par trois personnes différentes, et les leur fait remettre successivement au milieu du jeu, mais il a soin, chaque fois, de faire revenir sur le paquet, par saut de coupe ou faux mélange, la carte choisie, et, en ouvrant le jeu par saut de coupe, de faire poser dessus la carte choisie par le spectateur suivant. Les trois cartes voulues se retrouvent donc sur le dessus du jeu, mais dans l'ordre inverse, la dernière tirée se trouvant maintenant la première du paquet; il peut alors enlever ces trois cartes, donner le jeu à mêler, puis les poser dessus quand le paquet lui est retourné.

En revenant à sa place, l'opérateur sépare ces trois cartes des autres, en faisant dépasser de quelques millimètres par le haut la quatrième carte, ce qui lui permet ensuite de tenir simplement le jeu entre deux doigts et de le changer de main sans crainte de perdre la séparation. Arrivé à l'endroit voulu, l'opérateur, le côté droit vers le public, le bras gauche presque entièrement allongé, la main gauche à la hauteur de l'épaule, paume en avant, tenant de la main droite à la fois le jeu et le foulard, dépose ce dernier le milieu sur la main gauche, un coin pendant en avant et le coin diagonalement opposé pendant par derrière. Il place ensuite le jeu sur le foulard, face en avant et le tient verticalement en long, à travers le tissu, entre le pouce gauche à droite et le médius et l'annulaire à gauche, l'index restant libre.

C'est à ce moment que commence l'opération principale. L'exécutant place derrière le tissu l'index gauche au-dessus et contre la tranche supérieure des trois cartes tirées, la quatrième carte qui dépasse permettant de n'agir bien exactement que sur ces cartes; passant légèrement la main droite, le dos vers le public, le long du jeu, de haut en bas, et faisant agir en même temps l'index gauche dans le même sens, il enlève, par le procédé du tiroir, les trois cartes et les porte, en baissant la main dessous, puis en la remontant, derrière le foulard, exactement contre le restant du jeu, mais séparées par l'épaisseur du tissu et maintenues en place, comme le paquet, entre le pouce et l'annulaire gauches. Il abandonne les trois cartes de la main droite qu'il retourne pour saisir à la fois le bas du jeu et des

trois cartes entre le pouce ramené en avant à travers le foulard et l'index derrière.

Pour les spectateurs, c'est simplement afin de pouvoir saisir le jeu de cette manière qu'il a dû passer la main droite par-dessous le foulard alors qu'en réalité c'est pour disposer les cartes comme il vient d'être dit.

L'opérateur ramène alors complètement en avant du jeu, à l'aide de la main gauche, toute la partie du foulard qui pendait en arrière, ce qui a pour effet de faire rentrer la carte qui dépassait au niveau de la tranche supérieure des autres. Il saisit le jeu par en haut, sans le déplacer, entre le pouce gauche au milieu et en avant et l'index derrière; de la main droite devenue inutile, il abandonne le bas du jeu et saisit le coin gauche du foulard pendant du même côté; il le tire et l'élève jusqu'à ce qu'il soit à la hauteur du niveau supérieur des cartes. Le maintenant alors éloigné du jeu de toute sa longueur, il le fait tourner en arrière, vers la droite, dans le même plan horizontal, de telle sorte que l'épaisseur double du foulard vienne s'appliquer exactement le long et derrière la tranche supérieure des trois cartes tirées, par-dessus l'index que l'on dégage et reporte derrière, à l'aide des autres doigts. Continuant le mouvement de rotation de la main droite, il ramène le coin du foulard en avant et à gauche vers son point de départ, puis l'abandonne et le laisse pendre, dès que le pouce gauche, qui s'est écarté pour laisser passer le foulard, a repris sa position dessus et le maintient. A ce stade de l'opération, les trois cartes séparées du restant du jeu se trouvent maintenues emprisonnées et cachées complètement par un pli en double épaisseur du foulard, laissant toutefois libre la sortie au-dessus de la tranche supérieure.

L'opérateur passe ensuite la main droite le long du paquet de cartes, pouce à droite et autres doigts à gauche, et rassemble, en les serrant, les pans du foulard, de façon à ce que le pli maintenant les trois cartes reste bien en place, puis il ferme la main au delà des cartes. Il peut alors abandonner le jeu de la main gauche et porter la main droite sur la droite pour présenter le tout suspendu au-dessous de cette dernière main comme dans l'expérience précédente.

Il demande alors à la première personne de bien vouloir nommer la carte qu'elle a tirée et il la fait apparaître au bas du foulard, en imprimant des secousses au paquet à l'aide de la main droite. Les trois cartes superposées descendent à la fois de quelques centimètres, mais les spectateurs ne voient que le bas de la figure de la première carte choisie qui se trouve en avant et recouvre les deux autres. En allant prendre cette carte de la main gauche, pouce devant et autres doigts derrière, l'exécutant remonte entièrement les deux autres cartes dans le pli à l'aide de l'index et du médius ce qui lui permet, après avoir achevé de sortir la première carte, de montrer le côté arrière du foulard. Il fait apparaître de même les deux autres cartes, après les avoir fait nommer auparavant. Le foulard et les cartes peuvent être donnés à visiter à nouveau.

M. Warren Keane terminait l'expérience en annonçant qu'il allait démontrer la perméabilité du tissu. A cet effet, il disposait, comme précédemment, le foulard sur la main gauche ouverte et plaçait dessus le jeu de cartes entier. Il enlevait ensuite, par le procédé du tiroir, toutes les cartes dans la main droite à l'exception de la carte avant de telle sorte que les spectateurs, voyant toujours la figure de cette carte, s'imaginaient voir le paquet tout entier et, passant cette main momentanément sous le foulard, la faisait ensuite réapparaître au bas tenant les cartes disposées en éventail. Il faisait voir, à ce moment, qu'il ne restait plus qu'une seule carte à la place primitivement occupée par le paquet entier, les autres ayant filtré à travers le tissu.

L'expérience complète, y compris la finale, nous paraît beaucoup plus scénique que la précédente et c'est pourquoi nous l'avons adoptée. Nous avons indiqué un *modus operandi* qui est très pratique, sans pouvoir affirmer que ce soit exactement celui qu'employait M. Warren Keane.

SECTION III. — Tours nouveaux, reposant sur l'emploi de l'empalmage arrière ou du double empalmage.

Nous indiquerons seulement quatre de ces expériences qui ont déjà été décrites dans l'*Illusionniste*.

I.— LA CARTE TRAVERSANT LE CHAPEAU (M. Mahatma).— Cette expérience, ayant été expliquée par l'inventeur lui-même, M. Mahatma, dans l'*Illusionniste*, tome III, page 16, nous ne pouvons mieux faire que de reproduire fidèlement sa prose : « Effet: « Une carte, tenue ostensiblement de la main gauche, est jetée « dans un chapeau tenu de la droite. Elle traverse le fond et « tombe à terre. Le chapeau étant repris de la main gauche et la « carte ramassée de la droite, celle-ci est jetée dans le chapeau « mais à travers le fond cette fois. Elle y pénètre et, le chapeau « retourné, la carte retombe sur le sol. Explication : Cette expé- « rience peut être présentée après la passe au genou de Thurston « (double empalmage avec deux cartes semblables une dans « chaque main). Tenant une carte cachée sur le dos de la main « droite, vous saisissez un chapeau qui cache alors votre main. « La gauche tient ostensiblement une seconde carte semblable à « celle dissimulée par le chapeau. Lancez la carte de la main « gauche dans le chapeau et en même temps lâchez celle que tient « la droite; celle-ci tombe à terre semblant avoir traversé le « couvre-chef. Prenant alors ce dernier de la main gauche, « tandis que la droite a ramassé à terre la carte tombée; vous « faites le simulacre de lancer cette dernière contre le fond du « chapeau cette fois. En réalité, vous la faites passer sur le dos « de la main où elle disparaît et retournant le chapeau vous en « faites tomber l'autre carte qui y a été mise lors de la première « passe. Répété deux ou trois fois, ce tour est d'un très joli « effet. »

II. — LA CARTE DANS LE CHAPEAU (M. Max Cadet). — Nous nous trouvons, ici encore, en présence d'une expérience expliquée par l'inventeur lui-même dans l'*Illusionniste*, tome III, page 25, et nous ne pouvons faire autrement, pour bien représenter la pensée de l'auteur, que de reproduire textuellement ce passage : « Empruntez un chapeau et, le tenant au bout des doigts, « déposez-le sur une chaise, l'ouverture tournée vers les specta- « teurs. Ayez soin, dans tout ceci, de montrer bien ostensible- « ment, mais sans dire un mot ,que vous n'introduisez rien dans « le chapeau. » — Faites choisir une carte ; après le saut de coupe,

« empalmez-la et donnez le jeu à mélanger. Pendant que cette « opération attire l'attention des spectateurs, vous vous tournez « de profil de façon à cacher votre côté droit à l'assistance; dans « ce mouvement, vous faites passer la carte empalmée au dos de « la main. « Messieurs, dites-vous alors, je vous prie de remar- « quer que ce chapeau que voici a été déposé sur cette chaise avant « même que monsieur ait choisi sa carte. » Durant ces quelques « mots, la main contenant la carte au dos s'avance franchement « ouverte et saisit le chapeau par le bord de façon à toujours tenir « le couvre-chef au bout des doigts, l'intérieur tourné vers les « spectateurs. « Quelque extraordinaire que cela vous paraisse, je « vais faire passer dans ce chapeau la carte choisie. Pour qu'on « ne puisse m'accuser de compérage, je vais vous prier, monsieur, « de bien vouloir nommer votre carte. Le valet de pique? Fort « bien. Regardez-le passer. » On suit des yeux l'ascension d'une « carte imaginaire s'échappant du jeu, son trajet horizontal et sa « brusque chute dans le chapeau. « Le voilà. Vous avez des dou- « tes ? Voyez plutôt. » De la main gauche, en ayant soin de ne « pas masquer le chapeau un seul instant et d'en tenir toujours « l'intérieur tourné vers les spectateurs, vous saisissez le couvre- « chef, montrant sans affectation la main droite vide, vous sou- « levez le cuir qui borde intérieurement la coiffe, fermez légère- « ment la main et la carte qui se trouve au dos vient s'appuyer « contre le cuir, vous la sortez en la faisant légèrement frotter « contre celui-ci. L'effet de cette passe est merveilleux; je ne « puis donner qu'un conseil : Essayez ce truc devant une glace; « je crois qu'ensuite vous ne manquerez jamais de le présenter. « Une dernière recommandation pour finir : comme tous les « trucs d'empalmage en général, celui-ci demande à être exé- « cuté rapidement. »

III.— La pluie de cartes dans le chapeau (M. Ch. Marvil). — Cette expérience à également paru dans l'*Illusionniste*, tome III, page 85, sous la signature de son inventeur. Nous en reproduisons intégralement l'explication : « L'artiste emprunte un « chapeau, le montre vide; il le prend de la main gauche, l'ou- « verture en haut, puis, les manches relevées, après avoir montré

« sa main vide devant et derrière, il récolte dans l'air une grande « quantité de cartes qu'il jette dans le chapeau, comme dans « la pluie d'argent. — Explication : Lorsque l'artiste emprunte « le chapeau, il tient à l'empalmage un paquet de trente à « quarante cartes dans la main droite; il prend le chapeau de « cette main, le montre vide, ainsi que sa main gauche, puis « il laisse tomber à l'intérieur du chapeau le paquet de cartes, « en ayant soin d'en garder une à l'empalmage. Il prend le cha- « peau de la main gauche, puis il commence les apparitions « par le double empalmage de la carte, en montrant sa main vide « avant et après chaque apparition. Lorsque l'on juge que le « tour a assez duré, l'artiste vide le chapeau dans une assiette « que se couvre de cartes... »

IV. — La Cloche magique (M. Max Cadet). — Cette expérience nouvelle est un perfectionnement de l'ancien tour dit : « Les cartes à la commande ». Elle offre le grand avantage de s'exécuter à l'aide d'un jeu ordinaire; elle a paru dans l'*Illusionniste* (tome III, page 145). Robert Houdin a décrit l'ancien tour sous la dénomination de : « Je le veux ». Voici en quoi il consiste :

1° *Les cartes à la commande.* — On fait tirer, puis remettre dans le jeu, trois cartes, par trois spectateurs différents et une clochette est donnée à tenir au premier spectateur. On prend de la main droite une première carte sur le jeu tenu de la main gauche et on la porte lentement sur un plateau, placé à droite, et on continue ainsi après avoir averti le spectateur qu'il pouvait vous arrêter au milieu du trajet de toute carte, même de la première, en sonnant et que cette carte se trouverait être celle qu'il a tirée. On opère de même avec les deux autres spectateurs et chaque fois, dès que la clochette a sonné, on fait nommer la carte et, après avoir fait craquer celle que l'on a dans la main droite à ce moment, on la retourne, figure en avant, pour faire constater que c'est bien la carte tirée. Robert Houdin ne parle pas de l'emploi de la sonnette. Chaque spectateur dit : « je le veux », au moment où il désire arrêter l'opérateur, ce qui revient exactement au même.

Sous cette forme, cette expérience nécessite l'emploi d'un jeu composé de trois cartes semblables répétées chacune dix fois, de deux cartes longues et de deux cartes indifférentes placées l'une dessus, l'autre dessous. On fait prendre à chacun des spectateurs, puis remettre une carte dans chacune des trois catégories séparées par les cartes longues. On comprend que ce sont des cartes semblables à la carte choisie par le spectateur que l'on porte du jeu sur le tapis en attendant d'être arrêté par lui. On a soin, au début, de prendre en mains la carte indifférente de dessus et de la laisser voir en s'adressant au premier spectateur en lui disant qu'il pourra vous arrêter dès la première carte, mais, tout en causant, on s'en débarrassera immédiatement par le filage dessous. Dès que la première carte a été nommée et retournée, tout en s'adressant au spectateur suivant, on se débarrasse des cartes semblables restant sur le jeu en les faisant passer par-dessous au moyen du saut de coupe, la carte longue permettant de trouver l'endroit où l'on doit introduire le petit doigt à cet effet. Le reste va de soi.

2° *La cloche magique.* — On fait prendre librement, puis remettre dans le jeu, trois cartes que l'on fait ensuite passer sur le jeu, par trois personnes différentes. On emprunte deux chapeaux hauts de forme qui sont ensuite placés : l'un sur une chaise, l'autre sur une table, puis réunis par un ruban, pour établir une soi-disant communication entre eux. Tout en demandant à emprunter les chapeaux, on fait passer par saut de coupe les trois cartes sous le jeu et on empalme, sur le dessus, une dizaine de cartes dans la main droite. En prenant le premier chapeau, on laisse tomber dedans les dix cartes en le plaçant sur la table. Une fois le ruban disposé, on annonce que l'on dépose dans le chapeau, placé sur la chaise, le jeu entier bien mêlé alors qu'on n'y abandonne en réalité que le restant du jeu contenant les trois cartes tirées par-dessous. La cloche magique est alors remise au premier spectateur en lui disant de sonner quand bon lui semblera, pendant que l'on transportera les cartes, une à une, du chapeau sur la chaise au chapeau sur la table, mais que, par suite du pouvoir magique de la cloche,

il ne l'agitera en fait que lorsque sa carte sera en train d'effectuer le trajet. Prenant alors la carte placée sous le jeu, c'est-à-dire celle tirée par la première personne, on la sort du chapeau tenue dans la main droite, entre le pouce dessus et les autres doigts dessous, figure en bas, et on la fait glisser le long du ruban jusqu'à l'autre chapeau. Si la cloche ne sonne pas, on fait semblant de déposer la carte dans ce chapeau, mais, en réalité, pendant que la main est cachée, on la fait passer à l'empalmage arrière, puis on ramène la main droite paume en avant dans le premier chapeau, comme pour y prendre une nouvelle carte. En réalité, on fait revenir la même carte au bout des doigts et on la transporte, comme la première fois, le dos du côté du public, vers l'autre chapeau. Si la cloche sonne, on s'arrête, et, après avoir fait nommer la carte, on la retourne après l'avoir fait craquer ou avoir soufflé dessus. Il faut avoir soin ensuite de la déposer dans le chapeau qui se trouve sur la table. On procède de même pour les deux autres cartes puis on retourne le chapeau sur la table pour que les spectateurs, en voyant tomber un certain nombre de cartes, soient bien convaincus qu'on y déposait réellement une carte à chaque voyage. On peut ensuite donner le tout à visiter. Bien entendu, l'emploi du ruban et même de la sonnette n'est pas indispensable.

M. Nelson Downs, dans « The art of magic », donne, sous le titre « The ubiquitous cards », deux nouvelles manières d'accomplir l'expérience des cartes à la commande sans jeu préparé, dont l'une lui est personnelle et l'autre inventée par M. Nate Leipsig; ces deux méthodes, d'ailleurs ingénieuses, ont le même inconvénient : quand le spectateur arrête l'artiste, celui-ci ne peut pas révéler immédiatement la carte qu'il a dans la main il lui faut la porter d'abord jusqu'au paquet de cartes déjà passé et prendre ce dernier en main avant d'être à même de le faire.

Or, à notre avis, ce qui constitue l'essentiel du tour et lui donne son effet frappant, c'est uniquement ce fait que l'on peut montrer instantanément la seule carte que l'on a dans la main pendant le trajet entre les deux paquets, sans avoir à la rapprocher de l'un d'eux, ni à faire aucun mouvement suspect.

SECTION IV. — Le Bonneteau.

Généralités. — Le nom de bonneteau sonne mal à l'oreille de beaucoup de personnes. Il évoque, en effet, à leur esprit les peu intéressants personnages qui exploitent les joueurs naïfs en chemin de fer et aux abords des champs de courses. Nous allons indiquer les principales manières d'opérer de ces chevaliers de la carte rouge. Commençons d'abord par la manière artistique.

La scène se passe dans un compartiment de chemin de fer; les bonneteurs sont trois ou quatre contre une ou deux futures victimes. L'opérateur de la bande, pour charmer les longueurs du voyage, propose un petit jeu bien simple; il tient en long une carte noire dans la main gauche et une carte rouge et une carte noire, l'une au-dessous de l'autre, dans la main droite; il s'agit, pendant qu'il lance lentement les cartes l'une après l'autre et qu'il les déplace, figures en bas sur un tapis de fortune, de ne pas perdre de vue la rouge et de la retourner, quand il a fini ses manipulations. En général, la partie débute avec un premier compère qui gagne le plus souvent. La victime en puissance surveille le jeu et se convainct que rien n'est plus aisé que de suivre les périgrinations de la carte rouge; elle remarque même que cette carte est d'autant plus facile à reconnaître qu'elle est légèrement cornée.

Un deuxième compère prend la place du premier en face de l'artiste; il est d'un manque de perspicacité désespérant, et relève toujours une des deux cartes noires. Le commanditaire futur de l'association ne peut s'empêcher de hausser les épaules, le joueur malheureux qui a surpris son geste lui dit : « Je voudrais bien vous y voir », et lui offre sa place; sur ce défi, la victime marche au sacrifice. Les cartes sont toujours lancées avec la même lenteur et le joueur innocent suit, avec la même facilité, les déplacements de la carte cornée, mais, quand il met la main sur cette carte et qu'il la retourne, il constate, à son grand étonnement et au grand dommage de son porte-monnaie, qu'il s'est trompé. Il peut encore se consoler en songeant que le

tour a été habilement joué et qu'il a eu affaire à un virtuose. Voilà pour la manière artistique.

Il est une autre façon de procéder qui a pour les associés l'avantage de ne demander aucune adresse et de réussir forcément.

Nous l'avons vu pratiquer notamment à la sortie de l'hippodrome de Longchamps dans la côte de Suresnes. L'artiste bonneteur lance très visiblement les trois cartes sur un parapluie ouvert qui lui sert de tapis; pris d'un besoin subit de cracher, il se retourne pour abandonner sur la voie publique ce foyer de microbes, contrairement à toutes les recommandations hygiéniques. Pendant qu'il se livre, sans se presser, à cette importante occupation, un des compères en profite pour soulever un instant et laisser voir la carte rouge aux badauds qui font cercle, il dit à l'opérateur, dès que celui-ci a repris sa première position : je parie un louis, et dépose son enjeu. L'artiste répond qu'il n'accepte de tenir le coup que pour deux louis; le compère qui n'a, soi-disant, qu'un louis sur lui supplie un des assistants à qui il a fait voir la carte rouge de mettre un louis à côté du sien. Souvent, un joueur délesté en partie sur le champ de courses et désirant « se refaire à coup sûr » se laisse tenter : le compère froidement alors retourne... une autre carte... et le tour est joué.

Un procédé, analogue comme résultat, mélange des deux méthodes précédentes, est encore employé en chemin de fer, c'est : « le coup de la fin ou de l'entrée en gare ». L'opérateur vient de lancer les trois cartes; un des compères qui a parié saisit réellement la carte rouge, mais en ayant soin de ne pas la laisser voir aux autres personnes; il fait semblant d'avoir pris une des deux cartes noires et de rage il la froisse et la jette par la fenêtre. L'artiste s'adresse alors à un des spectateurs innocents et lui propose de parier en lui faisant observer qu'il a beaucoup plus de chances de gagner puisqu'il n'y a plus que deux cartes; de plus, les cartes ont été lancées de telle façon que, dans l'esprit de la personne à qui il s'adresse, le compère s'est grossièrement trompé alors qu'elle-même a très bien vu où passait la rouge. Elle se laisse donc tenter et perd forcément puisqu'il n'y

a plus que deux noires sur le tapis. A ce moment, ses compagnons de voyage, profitant de ce que le train ralentit, s'éclipsent prudemment sans attendre l'arrêt complet, contrairement aux sages recommandations des compagnies de chemins de fer.

Malgré tout ce qui précède, nous estimons qu'il ne faut pas abandonner aux chevaliers de la carte cornée l'intéressante illusion qui est la base du bonneteau. Employée par des mains adroites mais honnêtes, elle permet de très jolis effets dont on aurait tort de se priver; on peut d'ailleurs, si l'on craint de jeter un froid sur certains spectateurs, la pratiquer sans dire qu'il s'agit du bonneteau.

Nous allons indiquer les procédés d'exécution des diverses manipulations nécessaires; nous donnerons ensuite comme exemple une série de passes reposant sur l'emploi de quelques-unes de ces manipulations. Nous terminerons par l'explication du bonneteau mexicain.

§ I. — *La technique du bonneteau*

On se sert de trois cartes : une rouge et deux noires (ou si l'on préfère une noire et deux rouges). La carte rouge sera de préférence un as, l'as de carreau par exemple et les deux cartes noires le sept et le huit de pique. Il faut d'abord superposer ces trois cartes et les bomber en même temps en dedans, dans le sens de la longueur, de façon à pouvoir ensuite les reprendre facilement entre deux doigts par les petits côtés quand elles sont déposées sur la table, figures contre le tapis. On les dispose ainsi toutes les trois en rang horizontal, la carte rouge au milieu, et on est à même de commencer.

Saisir la noire de droite par les petits côtés, près des coins de droite, entre les extrémités du pouce droit en bas et du médius en haut et retourner la main pour faire voir la figure de la carte aux joueurs. Porter la main droite sur l'as de carreau, de façon à ce que les grandes tranches gauches de la carte noire et de la carte rouge coïncident et saisir cette dernière de la même façon, entre les extrémités du pouce et de l'annulaire, un espace d'un

Le Bonneteau

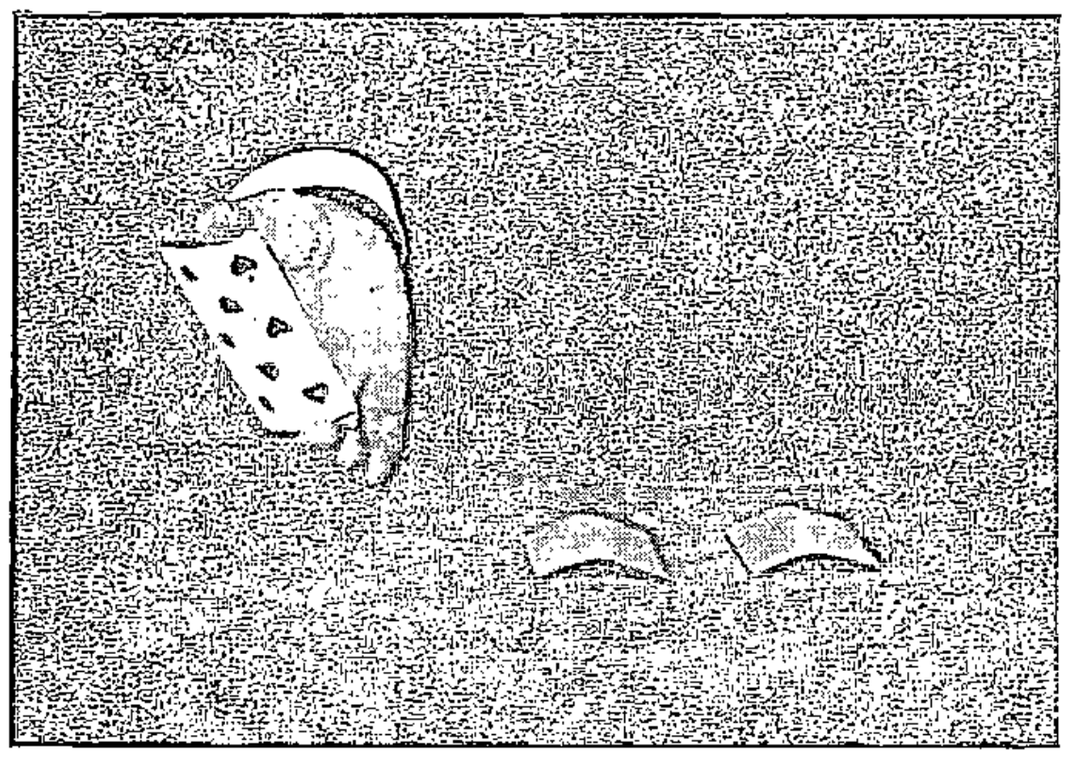


FIG. 62

62

La prise et le retournement de la première carte (une des deux noires)

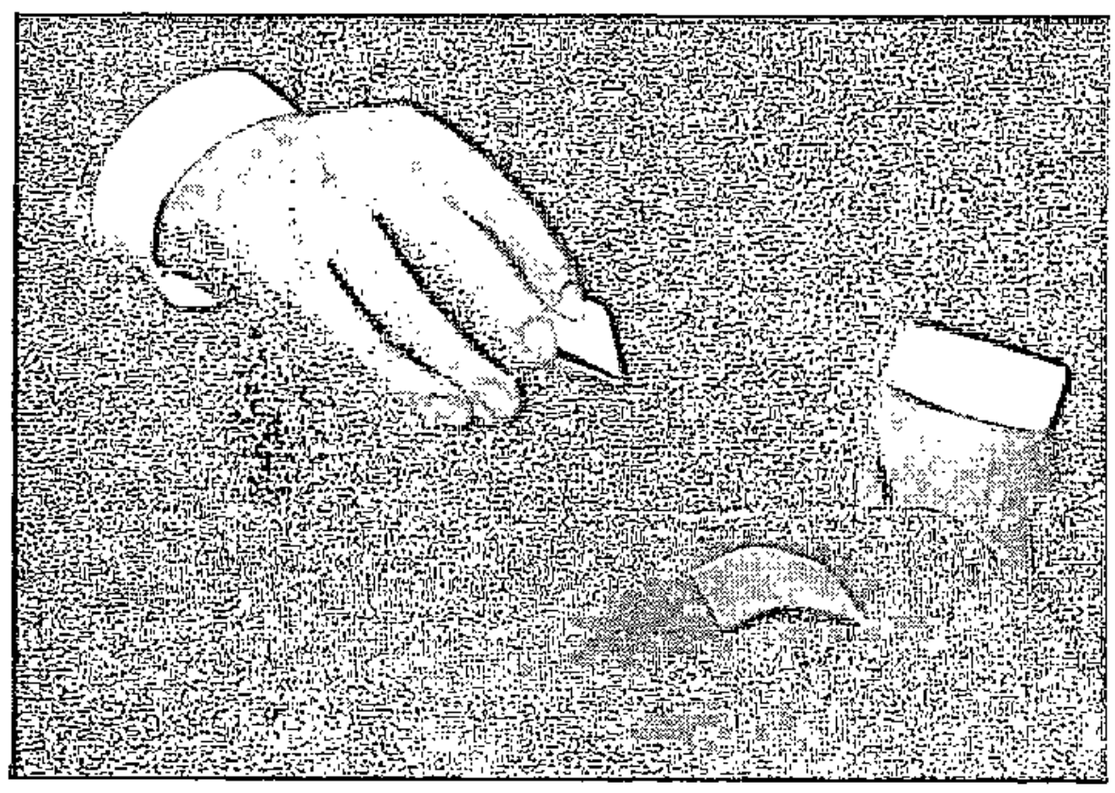


FIG. 63

63

La prise de la deuxième carte (l'as de carreau) entre les extrémités du pouce et de l'annulaire.

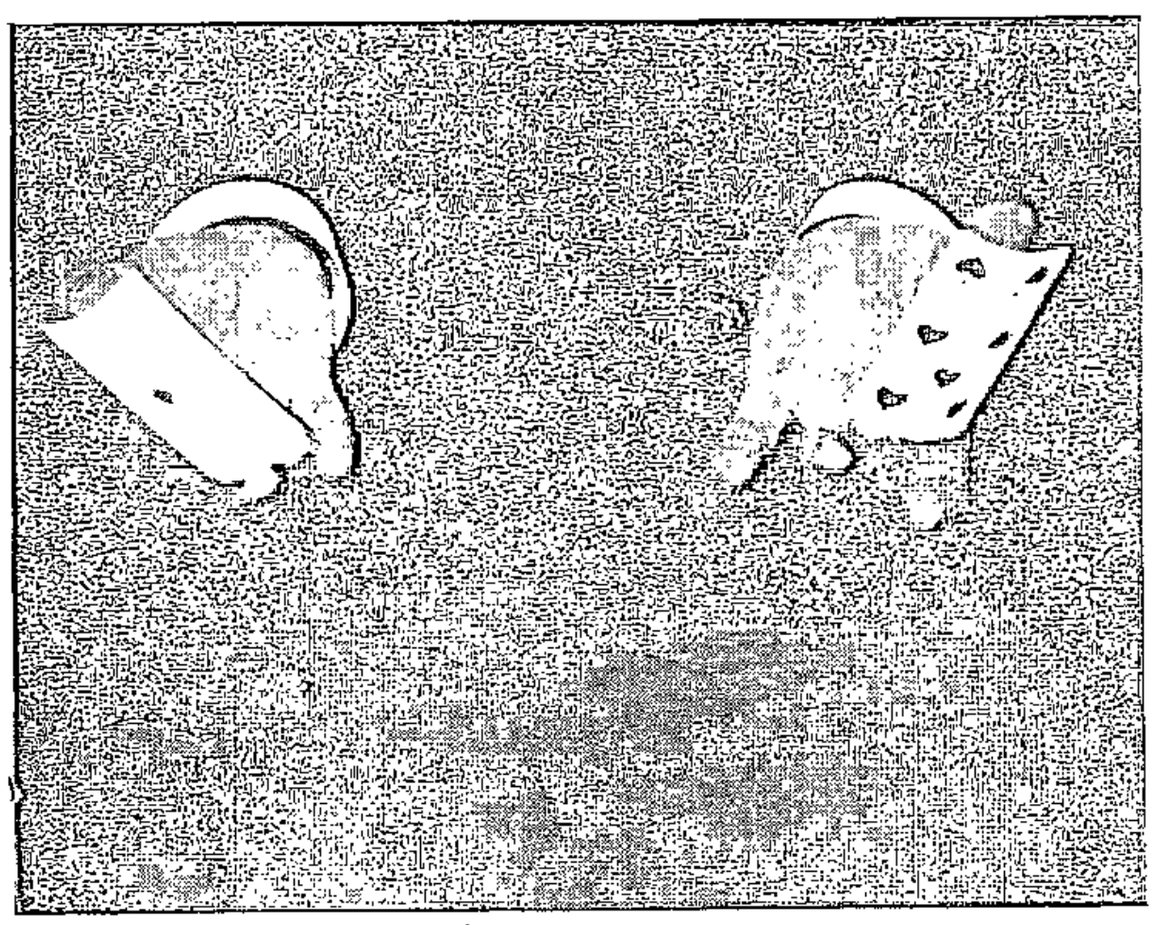


FIG. 64

64

Les trois cartes retournées avant le jet. L'as de carreau cache complètement la première carte noire.

centimètre environ séparant en hauteur les deux grandes tranches droites. Placer l'extrémité de l'index sur le dessus de la carte noire pour maintenir le contact des deux grandes tranches de gauche. A ce moment, la carte de dessous (as de carreau) est tenue entre le pouce et l'annulaire et la carte de dessus (1re carte) noire) entre le pouce et le médius. Retourner à nouveau la main pour faire voir la carte rouge aux spectateurs; si la position des cartes a été bien observée, ceux-ci ne peuvent plus, à ce moment, apercevoir la figure de la carte noire qui est entièrement cachée par l'as de carreau. Saisir alors la deuxième carte noire en long par les petits côtés, entre les extrémités du pouce gauche en bas et du médius gauche en haut, près des coins gauches et retourner la main pour faire voir également la figure de cette carte aux spectateurs. Tout en accomplissant ces divers mouvements, on explique la règle du jeu; il s'agit de suivre la rouge des yeux, puis de la retourner quand les cartes auront été abandonnées sur le tapis. Retourner alors les deux mains, paumes en bas, à une douzaine de centimètres au-dessus de la table, séparées entre elles par la même distance et en même temps, faire tomber la première carte de la main droite.

C'est à ce moment que s'opère la passe qui est la base fondamentale du bonneteau. On imprime à la main droite un mouvement tournant de haut en bas, et légèrement de droite à gauche, puis de gauche à droite, qui a pour résultat de faire filer l'une des deux cartes hors des doigts sur la gauche et tomber à plat sur le tapis, à quelques centimètres à gauche et au-dessous de cette main. Pour les spectateurs, c'est toujours la carte rouge, c'est-à-dire la carte inférieure, qui part ainsi et, au début, pour les mettre en confiance et pour leur expliquer la marche du jeu, c'est en effet ce qui a lieu; mais ensuite, quand il s'agit de jouer sérieusement et de les tromper, c'est la carte supérieure qui est ainsi projetée. La main gauche abandonne ensuite la deuxième carte noire, à droite de la carte qui se trouve déjà sur le tapis, et la main droite dépose, à son tour, la carte qu'elle tient encore à droite de la précédente. Lorsque le coup a été régulièrement fait, la carte rouge se trouve la première à partir de la gauche; si, au contraire, on a retenu la carte du bas, elle

se trouvera la troisième. Il est impossible, quand le mouvement est bien fait, à l'œil le plus averti, de reconnaître laquelle des deux cartes est abandonnée, mais pour toute personne ignorante du procédé, l'illusion est complète; elle croit fermement voir tomber la carte du dessous.

Voici comment ce résultat est obtenu :

Nous avons observé au début que les deux cartes sont tenues dans la main droite, en bas par le pouce seul, et en haut la noire par le médius, et la rouge par l'annulaire. C'est en écartant momentanément le médius, au lieu de l'annulaire, pendant que l'on exécute le mouvement tournant de haut en bas de la main, déjà décrit, que l'on provoque le départ rapide de la carte supérieure : la noire. Dès que cette carte est partie, instantanément et avant que le mouvement ne soit terminé et que la main n'ait repris l'immobilité, on place le médius sur le coin de la carte inférieure et on écarte l'annulaire pour être absolument dans la même position que si l'on avait abandonné réellement la carte de dessous.

Une fois cette passe accomplie, les spectateurs trompés suivent des yeux la première carte noire qu'ils prennent pour la bonne carte; il faut avoir soin, dans les déplacements ultérieurs des cartes, d'aller assez lentement, sans affectation toutefois, pour leur permettre de ne plus la perdre de vue.

Sans être particulièrement difficile, le jet du bonneteau demande une assez longue pratique pour être exécuté avec le moelleux voulu.

Nous avons décrit la façon la plus habituelle de tenir les cartes pour l'accomplir. Quelques rares opérateurs emploient, paraît-il, une méthode plus savante. La première carte noire et la rouge sont tenues toutes les deux dans la main droite, entre le pouce et le médius seuls, l'annulaire étant conservé étendu et écarté. Quand on veut faire partir la carte supérieure, la noire, on porte le petit doigt sous l'annulaire et on en pose l'extrémité contre le coin supérieur droit de la carte du dessous, puis on écarte momentanément le médius; la carte noire n'étant plus tenue par ce dernier doigt, pendant que la main gauche exécute le mouvement tournant de haut en bas habituel, s'échappe, tan-

dis que le petit doigt maintient la rouge. Immédiatement après, on remet le médius en place et on retire le petit doigt. Le tout doit, bien entendu, être accompli pendant que la main est encore en mouvement. Les spectateurs ne peuvent s'imaginer qu'on puisse jeter ainsi la carte du dessus sans amener en même temps la chute de la carte inférieure alors que ces deux cartes sont tenues seulement entre ces deux doigts. La position de l'annulaire et le déplacement de la main ne leur permettent pas, en effet, de se rendre compte de l'intervention du petit doigt. Malgré sa supériorité théorique, cette deuxième méthode est, en fait, peu employée.

Les bonneteurs se servent en outre, ainsi que nous l'avons dit, du subterfuge de la carte cornée; il y a tout intérêt à l'utiliser également car l'effet obtenu en vaut vraiment la peine.

Pour corner l'as de carreau d'une seule main, il faut le saisir en long, entre le pouce en bas et le médius en haut et au milieu de la tranche et placer à côté de ce dernier doigt, mais sur le dessus de la carte, l'annulaire, puis pincer le coin supérieur droit entre le petit doigt en-dessous que l'on fait remonter et le bout de l'annulaire avec lequel on fait pression sur le dessus en sens inverse; la corne est, bien entendu, tournée en l'air. Pour la défaire, il faut, au contraire, passer l'annulaire en-dessous de la tranche et le faire agir en remontant pendant que l'on pousse le coin en bas à l'aide du bout du petit doigt. Chacune de ces opérations est assez difficile à réussir, car elle nécessite une certaine indépendance et une certaine force des doigts annulaire et auriculaire; elle doit être accomplie en un clin d'œil, au moment où l'on prend la carte sur le tapis (1).

Beaucoup d'opérateurs utilisent les deux mains pour arriver au même résultat. Au moment où ils saisissent la deuxième carte dans la main droite, ils se servent de la main gauche pour aider à la disposer au-dessous de la première. Pendant ce temps, d'une part les grandes tranches des deux cartes, et notamment

---

(1) La carte doit être cornée sans cassure, de façon à ce que, la corne enlevée, il ne subsiste aucune marque apparente.

de la carte supérieure, se trouvent maintenues entre le pouce et les doigts médius et annulaire gauches, ce qui facilite considérablement l'action du petit doigt droit ; d'autre part, l'index gauche resté libre peut encore renforcer l'action de ce dernier doigt.

Pour faire « le coup de la carte cornée » : Prendre de la main droite l'as de carreau sur le tapis, le corner comme il vient d'être expliqué, et en faire voir la figure. Saisir, de la même main, une des cartes noires et de la main gauche la deuxième carte noire et en montrer chaque fois les figures. Lancer les cartes par le mouvement tournant habituel dans l'ordre normal, c'est-à-dire de façon à ce que la carte inférieure, la rouge, quitte la main droite la première. Reprendre une carte noire de la main droite, en faire voir la figure et la corner à l'insu des spectateurs ; saisir de la même main, et au-dessous, l'as de carreau déjà corné, en montrer à nouveau la figure qui couvre celle de la carte noire et empêche de voir quand la main est ainsi retournée que cette dernière carte vient d'être cornée également. (Dans la position normale de la main, les doigts cachent la moitié droite des tranches avant et par conséquent les coins supérieurs droits cornés au public). Recommencer le jet des cartes, mais, cette fois-ci, c'est la carte supérieure noire qu'on fait s'échapper la première de la main droite ; comme elle est cornée, les spectateurs ne doutent pas que c'est l'as de carreau : Déposer ensuite sur le tapis la deuxième carte noire à l'aide de la main gauche et enfin placer lentement avec la main droite, à côté, l'as de carreau dont la corne a été prestement enlevée pendant que les yeux des spectateurs suivaient le déplacement des deux autres cartes.

Quand on utilise les deux mains, on corne la carte noire en s'aidant de la main gauche qui est censée n'intervenir que pour placer l'as de carreau au-dessous. Pour retirer la corne de l'as de carreau, on jette d'abord la carte noire de la main gauche, puis la carte noire cornée de la main droite, comme si c'était la carte rouge. On reprend de la main droite, et on dispose sous l'as de carreau, la carte noire précédemment jetée par la main gauche à l'aide de cette dernière main et c'est à ce moment, et en se servant de l'index gauche, que l'on abaisse le coin de la carte rouge. On lance ensuite ces deux cartes respectivement à

droite et à gauche de la carte noire cornée précédemment abandonnée sur le tapis.

Un procédé analogue à celui de la carte cornée consiste à coller un petit morceau de papier blanc, soi-disant sur l'as de carreau, mais en réalité sur l'une des deux cartes noires.

§ II. — *Application pratique du bonneteau* (M. Nordach).

Nous avons demandé à M. Nordach (ce pseudonyme opaque cache la personnalité d'un de nos amateurs les plus aimables et les plus distingués) qui possède à fond la pratique du bonneteau de bien vouloir décrire, pour nos lecteurs, une de ses séries de passes avec le boniment approprié. Il a bien voulu optempérer à notre demande et nous reproduisons ci-après, fidèlement et intégralement, l'explication complète qu'il nous a amicalement adressée :

« Je suppose connus le mouvement de jet spécial et la façon non moins spéciale de ramasser une carte sur table avec la carte de couverture pour être prêt à un nouveau jet, mouvements qui constituent toute la base du bonneteau. Là-dessus cinquante pages d'explication ne pourraient remplacer une démonstration de cinq minutes, cartes en main.

« Ceci étant admis, les trois cartes les plus favorables pour l'exécution de ce qui va suivre sont, à notre avis : le huit de cœur, le sept de cœur, l'as de pique. Tuiler légèrement ces cartes, pour permettre le ramassement, la partie bombée du côté du tarot.

« Dans tout ce qui suit, la noire est indiquée par N et les deux rouges chacune par R.

« Bien entendu, toute carte au bonneteau est toujours jetée sur table, tarot en dessus, après le demi-retournement de la main droite pour la faire voir.

La progression et le bonimenteux discours, réduit à sa plus simple expression, peuvent être ceux-ci : « Je ne veux pas jouer « avec vous le bonneteau, comme on le pratique au retour des « courses, je vais simplement vous faire une petite présentation « de cette illusion sans partenaire véritable. »

« J'ai ici trois cartes, deux cartes rouges et une carte noire au milieu. »

R N R

En disant cela, retourner, avec la main droite et la main gauche, les deux cartes rouges pour les faire voir et les rejeter sur table, tarot en dessus, pour retourner de la même façon la noire avec la main droite ou gauche et la rejeter au milieu, tarot en dessus.

« J'écarte la noire et je garde pour moi les deux rouges. »

En disant cela, avec la rouge de gauche comme couverture, relever la carte noire avec la main droite de la façon spéciale au bonneteau et la montrer par un demi-retournement de la main. La rejeter en avant, tarot en dessus, sans faire le jet de bonneteau.

On a toujours la rouge de gauche comme couverture. Avec cette rouge, relever et montrer de la même façon la rouge de droite, la rejeter à droite toujours sans faire le bonneteau; enfin, après avoir aussi montré la rouge de couverture qui est restée seule en main, la rejeter à gauche de l'autre rouge.

La position et le numérotage des cartes sont alors ceux-ci :

S
N
1
R R
3 2
O

Cette manipulation préparatoire, si longue à détailler, s'exécute en réalité en quatre ou cinq secondes, en même temps que la parole.

Le spectateur S, pris plus spécialement comme partenaire de démontration, est supposé, dans notre schéma, placé en haut, face à l'opérateur O placé en bas.

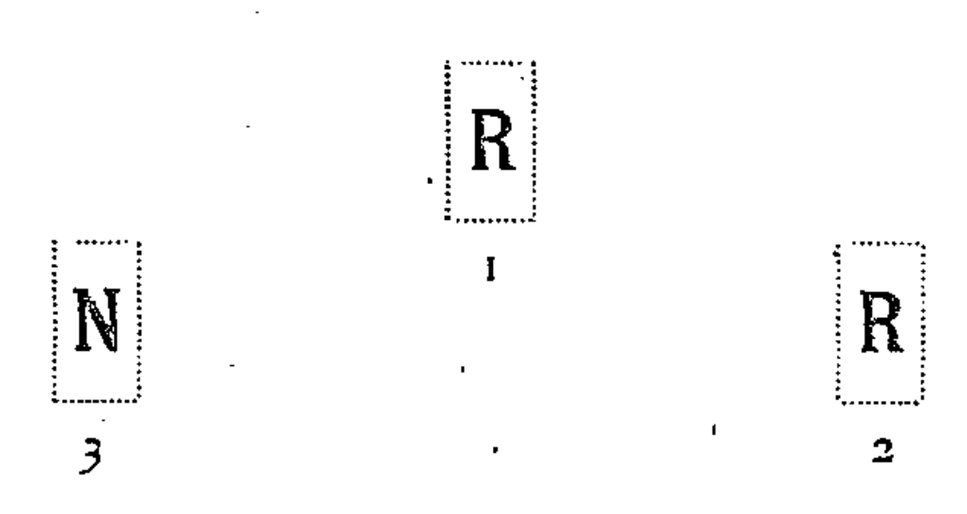
Tout spectateur, placé à droite de l'opérateur, ne verrait rien, à cause de la position de la main droite pour le retournement de la carte lorsqu'on la fait voir. On continue :

« Pour que vous ne puissiez pas supposer que je vais changer « cette noire contre une des rouges, je vais vous prier d'étendre « la main sur la noire ».

En disant « cette noire » avec la carte R 2 comme couverture, on relève la carte N 1 pour la faire voir, en la rejetant, on fait pour la première fois le jet, on a donc en main comme couverture la noire.

En disant : « contre une des rouges », on relève la R 3 avec la noire comme couverture, et, en feignant de la rejeter à sa place, on fait le bonneteau. On a donc maintenant en main la R 2 seule; après l'avoir montrée par demi-retournement de la main droite, on la jette en 2.

Le partenaire étend une main à un ou deux centimètres de la R 1 qui, pour lui, est la noire. La position et le numérotage des trois cartes sont alors les suivants, toujours tarot en-dessus, nous tâcherons de ne plus le répéter :



« Je prends le rouge ici et je le porte ici... »

En disant cela, on fait le simulacre avec la main droite vide, de prendre du rouge en 2 et 3 et de le déposer en 1 sur la carte au travers la main du partenaire, sans toucher aux cartes bien entendu « ... et maintenant, M. ou Mme, vous avez sous la main « une rouge. Veuillez retourner votre carte... »

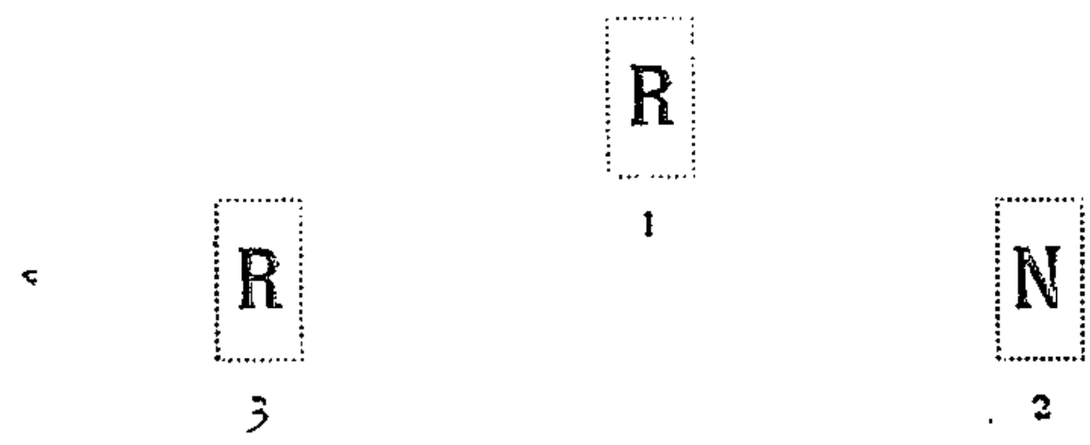
Le spectateur retourne sa carte 1 qui, naturellement est devenue rouge.

« ... et moi, j'ai de mon côté deux noires... »

En disant cela, avec la R 2 comme couverture, on relève la N 3 pour la montrer; en la rejetant, on fait le jet spécial du

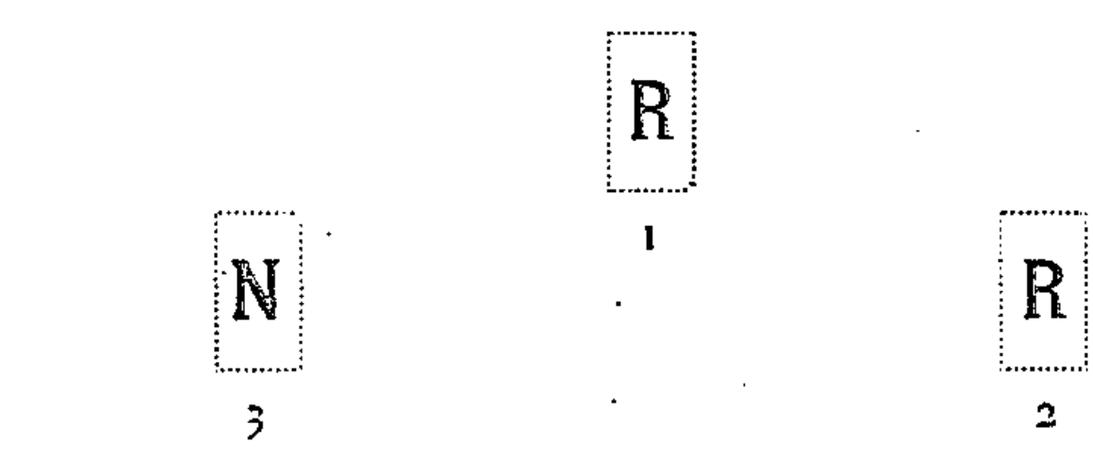
bonneteau ; on a donc en main la noire seule, on la rejette en 2, le tarot en dessus, après l'avoir montrée.

La carte R 1, retournée par le partenaire, est à nouveau retournée tarot en-dessus. On a alors :



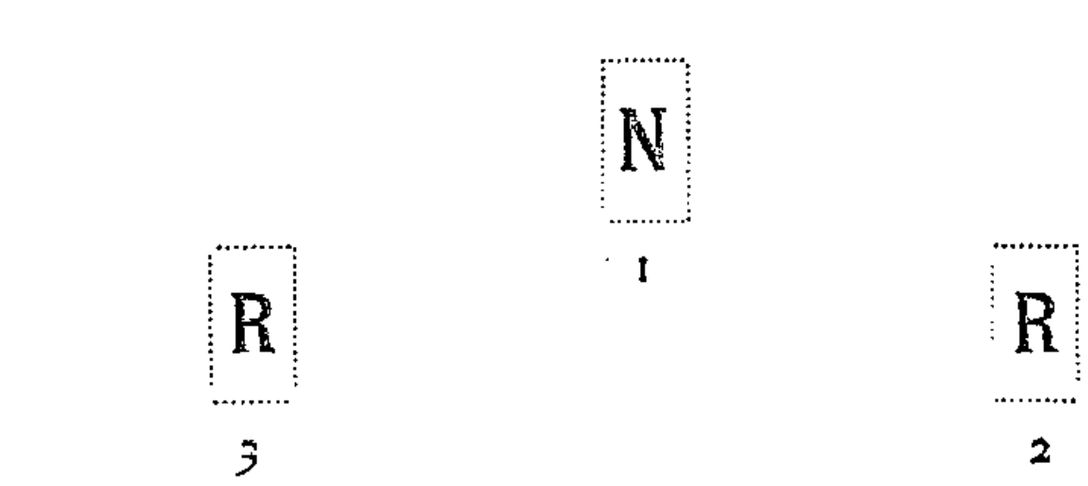
« Tout aussi facilement, j'enlèverais le noir de mes deux « cartes et alors j'aurais, à nouveau, de mon côté, deux cartes « rouges ».

Avec la N 2 comme couverture, relever et montrer la R 3 ; en la rejetant à sa place, faire le jet de bonneteau, il reste en main la R 3 qu'on rejette en 2 après l'avoir montrée. On a alors :



« Mais, me direz-vous, il n'y a donc plus de noire sur table, « puisque celle-ci est rouge, que celle-ci est rouge et que celle-ci « est encore rouge ».

En disant cela, avec la N 3 comme couverture, on relève la R. 1 ; en la rejetant, on fait le bonneteau, on a alors en main la R 1 seule et la N 3 passe en 1 ; avec cette R 1 on relève la R 2 (relever veut toujours dire relever et montrer), on la rejette sans faire le bonneteau puisque les deux cartes sont rouges, et, après l'avoir montrée on jette la R 1 en 3. On a alors :



Et le spectateur a vu trois rouges.

« Je dis : noire revenez, et la voici revenue. »

On retourne, sur table, avec la main droite, la N 1 par le petit côté du bas pour montrer qu'elle est bien revenue, et on la retourne à nouveau, de la même façon, tarot en dessus.

« Maintenant, si je place ma noire au milieu j'ai à droite « rouge et à gauche rouge. »

En disant cela avec R 2 comme couverture, on relève la N 1 et en feignant de la rejeter au milieu, on fait le jet de bonneteau ; on a alors la noire comme couverture, on relève avec elle la R 3 et en la rejetant à gauche on fait encore le jet de bonneteau ; on a alors en main la R 3 seule, et après l'avoir relevée, on la jette à droite. On a alors :

Alors que pour le spectateur la noire doit être au milieu.

« Je dis : noire, passez à gauche, et la voici arrivée. »

On la retourne sur table, comme ci-dessus, sans couverture, pour la montrer, et on la remet tarot en dessus.

« Ainsi, à gauche noire, à droite rouge et au milieu rouge. »

En disant cela, avec la rouge du milieu comme couverture, je relève la noire à gauche, et, en la rejetant à gauche je fais le bonneteau, j'ai donc alors ma noire comme couverture, je relève avec elle ma rouge de droite et je la rejette à droite en faisant à nouveau le bonneteau ; j'ai alors en main la rouge de droite seule, et, après l'avoir relevée et montrée je la jette au milieu. J'ai alors :

Alors que le spectateur a vu jeter la noire à gauche. « Je dis : noire, passez à droite, et la voici arrivée. »

On la retourne sur table, sans couverture, puis on la remet tarot en dessus.

« Maintenant, que vous avez bien saisi tout cela, il ne nous « reste plus qu'une chose à apprendre, c'est à enlever, par exem- « ple, complètement le noir du jeu. Et alors vous aurez ici rouge, « ici rouge et ici encore rouge. »

Avec la noire de droite comme couverture, relever la rouge du milieu, et en la rejetant, faire le bonneteau. Il reste alors en main comme couverture la rouge du milieu; relever avec elle la rouge de gauche, la rejeter tarot en dessus sans faire le bonneteau puisque toutes les deux sont rouges. Montrer la rouge qui reste seule en main et la rejeter à droite, tarot dessus. On a alors :

Et les spectateurs ont vu trois rouges.

« Tout aussi facilement, nous enlèverions complètement le « rouge et alors nous aurions : ici noire, ici noire et encore ici « noire. »

Avec la rouge de droite comme couverture, relever la noire du milieu, et, en la rejetant au milieu, tarot en dessus, faire le bonneteau. On a alors en main la noire seule. La poser à droite directement, tarot en dessus, cette fois, sans la montrer préalablement. Prendre alors la rouge de gauche, comme couverture, relever la noire à droite par demi-retournement de la main droite pour la montrer, et, en la rejetant à droite, faire le bonneteau. On a alors en main la noire seule qu'on montre et qu'on pose finalement à gauche tarot en dessus.

La position finale des cartes est alors celle-ci, alors que les spectateurs ont vu trois noires :

« Et, cependant, depuis le commencement, j'ai toujours « bien procédé avec ma noire et mes deux rouges. »

Retourner les trois cartes sur table.

Cette manipulation tout entière, qui nécessite de si longues

et confuses explications, ne demande pas plus de quatre minutes à exécuter. Et cette exécution doit être faite surtout sans précipitation, presque avec nonchalance, l'exécution suivant pas à pas la parole.

L'illusion, pour l'œil du spectateur, est alors complète. Ne pas recommencer deux fois la même passe, sous aucun prétexte.

§ III. — *Le Bonneteau mexicain.*

Ce bonneteau, bien connu dans son pays d'origine, paraît à peu près ignoré en France; nous n'avons jamais vu aucun opérateur de notre nationalité, sauf M. Caroly, employer le principe qui lui sert de base.

Les trois cartes dont on se sert sont les mêmes que pour le bonneteau ordinaire, au lieu de les bomber on les conserve droites ou on en relève très légèrement les quatre coins. Elles sont ensuite disposées en un rang horizontal sur la table et l'opérateur, après les avoir retournées pour en faire voir les figures, annonce qu'il lui suffira de les changer simplement de place entre elles pour empêcher tout spectateur de retrouver l'as. Pour expliquer la règle du jeu, il commence ses déplacements de cartes puis demande à un spectateur de lui désigner la carte qu'il croit être l'as. A la différence du bonneteau ordinaire, le joueur ne fait qu'indiquer la carte sans jamais la retourner lui-même et c'est là que réside tout le secret du jeu. Dès que la désignation est faite, l'opérateur prend l'une des deux autres cartes et, la maintenant figure en bas, la glisse sous la carte désignée et retourne cette dernière; il retourne de la même façon la carte restant sur le tapis et dépose ensuite, figure en l'air, celle qu'il a entre les mains.

Comme nous venons de le dire, tout le secret consiste dans le retournement de la carte désignée à l'aide d'une des deux autres. Si le spectateur a indiqué la véritable carte, en passant une des deux autres en-dessous pour la retourner, on s'en empare sans en laisser voir la figure et on abandonne, retournée à sa place, celle que l'on avait prise en premier lieu. On comprend

aisément que, de cette manière, le partenaire perdra, nécessairement, toujours.

Voici comment s'opère ce change au retournement : Tenir la première carte de la main droite, entre les extrémités du pouce dessus et de l'index dessous, vers le bas de la grande tranche droite, comme pour le filage dessus. Glisser la tranche gauche de cette carte sous la tranche droite de la carte sur le tapis, à la hauteur voulue, pour que la tranche inférieure de cette dernière carte dépasse, par en bas, celle de la première carte d'un centimètre environ et soulever, par ce moyen, la deuxième carte. Au moment où la grande tranche droite de la première carte ne dépasse plus celle de la seconde que de deux centimètres environ, le coin inférieur droit de cette dernière carte vient en contact avec l'extrémité du médius que l'on glisse dessous. Porter immédiatement alors le pouce sur le même coin et, en continuant le mouvement de la main vers la gauche, retourner la première carte à l'aide de l'extrémité de l'index. Bien entendu, le tout doit être accompli en un seul temps, très rapidement, sans précipitation et sans saccades. Il est alors impossible de s'apercevoir qu'une substitution de cartes a eu lieu.

Voici une deuxième méthode d'exécution de la même passe : Tenir la première carte dans la main droite, au même endroit que précédemment, non plus entre le pouce et l'index, mais entre l'index dessus et le médius dessous, comme pour le filage dessous et en glisser la grande tranche gauche sous la grande tranche droite de la carte sur le tapis, les deux cartes étant exactement l'une au-dessous de l'autre. Dès que la première carte est à moitié cachée sous la seconde, et tout en continuant le mouvement de droite à gauche de la main, saisir la deuxième carte avec le pouce, puis avec les autres doigts qui abandonnent et font retourner, figure en l'air, la première carte.

Il s'agit bien dans l'espèce qui nous occupe d'un véritable bonneteau car la carte qu'il s'agit de découvrir se trouve réellement sur la table avec deux autres cartes indifférentes. On donne quelquefois, par extension, le nom de bonneteau à des expériences dans lesquelles, au moment où le spectateur est appelé à désigner la bonne carte, celle-ci a été, en réalité, échan-

gée contre une autre et ne se trouve plus parmi les trois cartes placées sur la table. Signalons, dans cet ordre d'expériences, le bonneteau Latapie publié dans l'*Illusionniste*, tome III, page 25.

DEUXIÈME PARTIE

LES PIÈCES DE MONNAIE

GÉNÉRALITÉS. — Nous avons pu, pour les cartes à jouer, indiquer d'un façon assez précise la date de leur apparition. Il est impossible, au contraire, de déterminer, même approximativement, l'époque à laquelle remonte l'invention des pièces de monnaie ; tout ce que l'on peut dire c'est qu'elles existent depuis des temps fort reculés et qu'elles ont dû être employées par chaque peuple dès qu'il est parvenu à un certain degré de civilisation. Le moment arrive vite où le nombre des transactions augmentant, l'échange primitif des denrées en nature ne peut plus suffire aux besoins économiques et où, par suite, la nécessité d'une monnaie représentative s'impose.

Les monnaies n'ont guère changé de forme depuis l'antiquité et les mêmes métaux, l'or, l'argent, le bronze, ont été employés dès l'origine. Aussi est-il infiniment probable que, depuis fort longtemps, les pièces de monnaie ont été utilisées par nos ancêtres en prestidigitation.

Il y a lieu, toutefois, de remarquer que les livres anciens, si abondants en ce qui concerne les récréations mathématiques et physiques et les tours de cartes, ne donnent que peu d'exemples d'expériences faites à l'aide de pièces. Il faut arriver à Ponsin et à Robert Houdin pour trouver la description de pro-

cédés d'escamotage et de tours de pièces de monnaie qui soient encore en usage à l'heure actuelle.

Les méthodes d'apparition, de multiplication et de disparition de pièces se sont, depuis lors, considérablement développées, surtout au cours de ces dernières années, et ont beaucoup plus transformé cette matière que ne l'a été celle des cartes à jouer. M. Caroly raconte, dans son « étude sur les nouveaux escamotages de pièces », et il nous a confirmé et développé la chose de vive voix, qu'avant l'apparition des nouveaux procédés, un excellent artiste, ayant opéré plusieurs années durant sur la scène du théâtre Robert Houdin, lui avait exprimé le désir de voir créer notamment de nouvelles méthodes d'escamotage de pièces, les anciennes commençant à être un peu trop connues des profanes de la prestidigitation et avait ajouté qu'il était peu probable que, depuis si longtemps que le sujet était à l'étude, il fut encore possible de trouver du nouveau dans cette voie. C'est précisément peu de temps après que nous furent révélés l'empalmage arrière, le double empalmage et les passes connexes.

Si, comme nous l'avons vu, plusieurs artistes se disputent l'invention du double empalmage, en ce qui concerne les cartes, il ne paraît pas douteux que ce soit à M. Nelson Downs que nous soyons redevables de ce principe, en ce qui concerne les pièces de monnaie, ainsi que de nombreuses autres passes, procédés de disparition et manipulations diverses. C'est en 1895, au théâtre Hopkins, à Chicago, qu'il présenta, pour la première fois en public, son numéro : « Le Rêve de l'Avare », au cours duquel il exécutait ce procédé nouveau. Il donna ensuite des représentations analogues à New-York en 1897, puis en Europe, à Londres et à Vienne en 1899, à Berlin, et à Paris, pour la première fois, en 1900. On doit admirer d'une part, l'ingéniosité de cet artiste qui a su trouver, là où tant d'autres avaient déjà cherché en vain, un aussi grand nombre de tours de mains et de mouvements de doigts produisant des effets nouveaux, sans l'aide d'aucun appareil et, d'autre part, l'étonnante virtuosité manuelle avec laquelle il a su réaliser ses conceptions. Certes, depuis lors, de nouvelles passes ont été inventées, mais il n'en

reste pas moins vrai qu'il a été le véritable créateur de la manipulation moderne de pièces. Personne depuis n'a joint à une aussi remarquable présentation, une pratique aussi complète, et une correction et une sûreté d'exécution aussi impeccables des nouvelles méthodes.

Tout cela, nous le savons, n'empêchera pas un certain nombre d'opérateurs de se confiner étroitement dans les anciennes méthodes. Nous nous rappelons avoir entendu l'un d'eux, artiste cependant adroit et consciencieux, qui, au cours « de la chasse aux pièces », emploie treize fois de suite le même procédé pour faire passer invisiblement la pièce dans le chapeau, dire, avec autant de naïveté que d'inexactitude, qu'il était peut-être possible d'exécuter cette expérience aussi bien que lui, mais qu'il était certainement impossible de faire mieux. Cet opérateur avait avait pourtant, à cette époque, vu M. Nelson Downs exécuter le même tour, à l'aide des nouveaux principes.

Toute pièce de monnaie peut être, à l'occasion, employée en prestidigitation. Néanmoins, on ne se sert guère, en fait, que des pièces en argent qui ont l'avantage d'être, à volume égal, moins lourdes que les pièces en or, d'un maniement plus agréable que les pièces en bronze, et d'une couleur qui tranche parfaitement avec le noir de l'habit ou du chapeau de soie. Les pièces en argent les plus employées en prestidigitation se ramènent à deux types : celui de la pièce de cinq francs française, belge, suisse, italienne ou grecque et celui du demi-dollar américain. La pièce de cinq francs est celle qui se prête le mieux, comme dimension, à l'empalmage ordinaire; mais son épaisseur et son poids empêchent d'en tenir beaucoup à la fois dans cette position. Elle n'est favorable pour le double empalmage, que pour les personnes ayant des mains d'une certaine largeur. C'est celle dont se servent presque exclusivement les prestidigitateurs français.

Le demi-dollar américain est un peu plus grand que notre pièce de deux francs et que les pièces allemandes de deux marks et autrichiennes de deux couronnes. Il est à peu près de la même dimension que le florin, la demi-couronne et le penny anglais. La tranche en est dentelée, comme celle de notre pièce de deux

francs. C'est de ces pièces, ou plus exactement de pennies anglais argentés, que se servait M. Nelson Downs, au cours de ses séances en Europe. Un peu plus difficiles à tenir correctement, à l'empalmage classique que la pièce de cinq francs, elles lui sont préférables pour les nouveaux empalmages et pour toutes les nouvelles manipulations.

Les prestidigitateurs français font, en général, deux objections à l'emploi du demi-dollar américain : 1° Sur scène, cette pièce est trop petite; elle est moins visible et produit moins d'effet que la pièce de cinq francs; ce qu'il y a de plus curieux c'est que cette objection est faite le plus souvent par des opérateurs qui n'ont jamais eu à performer qu'à peu de distance du public. Il suffit d'avoir vu M. Nelson Downs opérer sur scène aux Folies-Marigny, au Casino de Paris et aux Folies-Bergère à Paris pour se rendre compte de l'inanité de cet argument. La pièce est fonction de la main qui l'emploie; ainsi, dans une main féminine, une pièce de deux francs fera plus d'effet qu'une autre de cinq francs maniée par certains battoirs masculins. En outre, il est très difficile, dès qu'on est à une quinzaine de mètres de l'opérateur, de se rendre compte de la dimension des pièces employées. La même remarque s'applique du reste aux billes de billard. — 2° Dans la salle, quand on va chercher les pièces sur les spectateurs, ceux-ci sont beaucoup plus étonnés quand on leur fait voir qu'il s'agit de véritables pièces de cinq francs. Cette objection n'est guère plus fondée que la précédente; ce qui surprend surtout les spectateurs, c'est simplement de constater que la pièce est bien en métal, car ils sont naturellement portés à croire que l'artiste se sert de pièces pliantes en carton ou en caoutchouc. Le fait de produire des pièces américaines est facilement explicable, c'est une simple question de boniment.

Un avantage, qui n'est pas à dédaigner, dans l'emploi des demi-dollars, c'est que, si on oublie dans la poche d'un spectateur, ou si on en laisse tomber, sans pouvoir les retrouver, ce qui peut arriver aux plus adroits, la perte sera moins sensible, surtout si ces demi-dollars ne sont, en réalité, que des gros sous argentés.

En résumé, nous sommes partisan de l'emploi de la pièce

du type du demi-dollar et nous souhaitons de la voir adopter par nos opérateurs nationaux, car, tout en se prêtant aux anciens procédés, seule, elle permet de produire tous les effets résultant de l'emploi des nouvelles méthodes.

Nous étudierons d'abord les principes, puis le double empalmage et les principales manipulations nouvelles; nous terminerons par l'explication de quelques tours proprement dits.

CHAPITRE I

Les Principes

Nous indiquerons, en premier lieu, les principales manières de tenir les pièces dissimulées dans la main, avec les mouvements de doigts nécessaires pour amener les pièces à ces diverses positions.

Nous passerons ensuite à l'étude d'un certain nombre de procédés de disparition, avant d'aborder le change.

SECTION I. — Les principales manières de tenir les pièces dissimulées dans la main. Indication des mouvements de doigts nécessaires a cet effet.

C'est en s'essayant à maintenir la pièce, ou les pièces suivant le cas, dans les principales positions connues, dans la paume ou entre les doigts de la main, pour les dissimuler au public et en apprenant à exécuter les mouvements nécessaires pour les y amener, que l'on doit, à notre avis, commencer l'étude des principes régissant la prestidigitation en matière de pièces de monnaie. C'est ainsi que l'on acquerra, le plus rapidement, la correction et la sûreté dans la prise de ces diverses positions et la faculté de conserver, en même temps, à la main, une apparence naturelle. On s'exercera également à passer d'une position à une autre, en faisant agir le moins possible les doigts à cet effet.

Nous distinguerons les manières de tenir les pièces en deux classes, selon que le dos ou l'intérieur de la main est tourné vers le public.

§ I. — *Le dos de la main tourné vers le public.*

Cette première classe est la plus nombreuse; elle comprend : L'empalmage ordinaire, les deux empalmages Nelson Downs, la coulée, l'empalmage des doigts, l'italienne, l'empalmage du pouce, l'empalmage de la fourche du pouce, les pincements entre deux doigts, l'empalmage du poignet.

I. — L'EMPALMAGE ORDINAIRE. — L'empalmage ordinaire, au sens classique du mot, c'est le fait de tenir, dans le creux de la main, à l'insu du public, un objet quelconque par une simple contraction des muscles de la paume; quand il s'agit d'une pièce de monnaie, celle-ci doit être tenue ainsi à plat.

Pour apprendre à opérer cet empalmage, il faut placer une pièce de cinq francs au milieu de la paume de l'une ou de l'autre main et rapprocher l'une de l'autre les deux masses musculaires, le thénar et l'hypothénar, situées respectivement à la naissance du pouce et sous l'auriculaire, sans plier ces doigts eux-mêmes en en faisant agir seulement la base sans en bouger sensiblement les extrémités. On arrive rapidement à trouver l'endroit précis où il faut placer la pièce pour que la contraction musculaire puisse s'exercer des deux côtés à la fois. Dès que l'on commence à pouvoir maintenir ainsi la pièce, on doit prendre immédiatement l'habitude de tenir la main le dos vers le public et de la déplacer en la conservant néanmoins toujours dans un angle tel qu'aucune partie de la pièce ne puisse jamais être aperçue.

On apprend ensuite à agiter les doigts et le pouce sans relâcher la contraction de la paume. Il faut encore s'essayer à saisir des objets d'une manière naturelle, à s'emparer d'un flambeau, d'un verre à boire, à prendre un jeu de cartes, à faire la donne, à exécuter l'accordéon, à faire sauter la coupe sans être et sans paraître gêné. Une fois que l'on possède de cette façon la faculté d'empalmer une pièce de cinq francs dans l'une ou l'autre

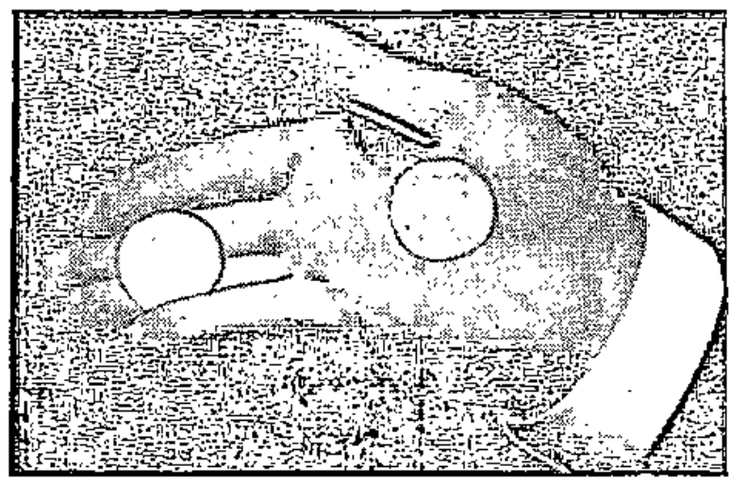


FIG. 65

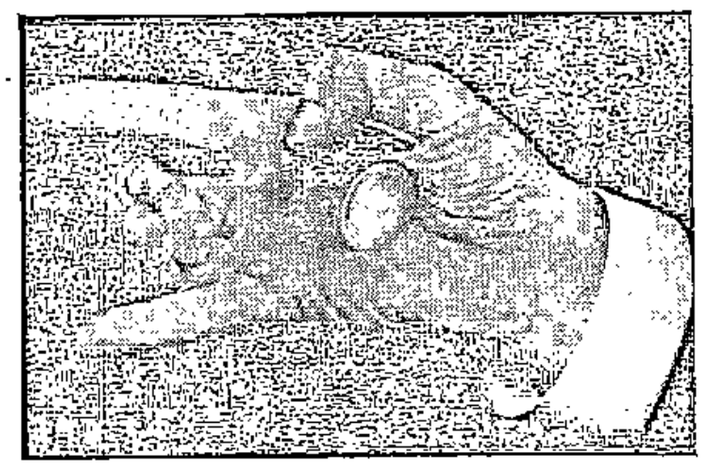


FIG. 66

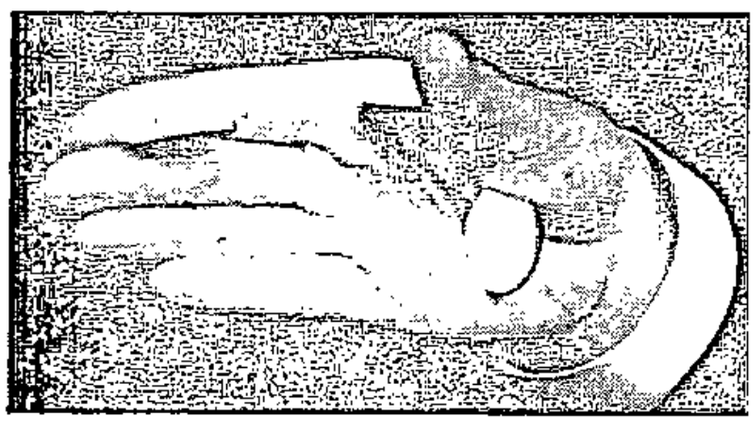


FIG. 67

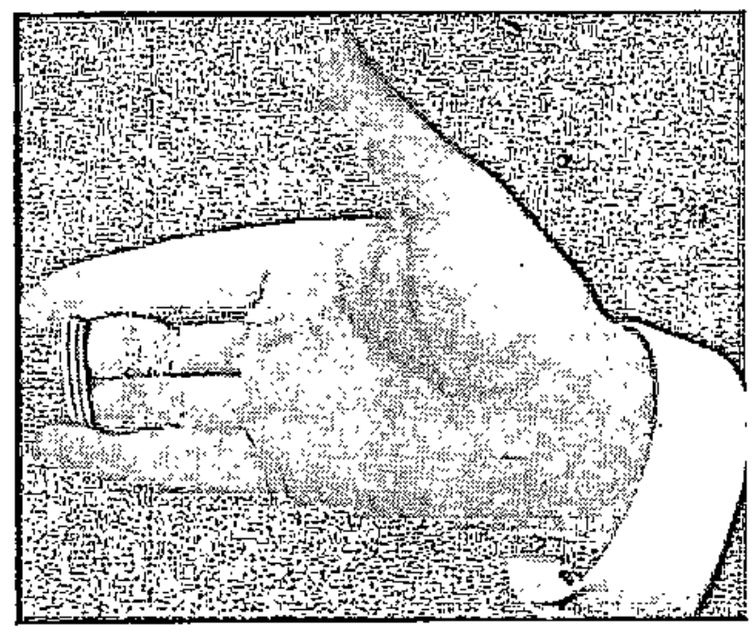


FIG. 68

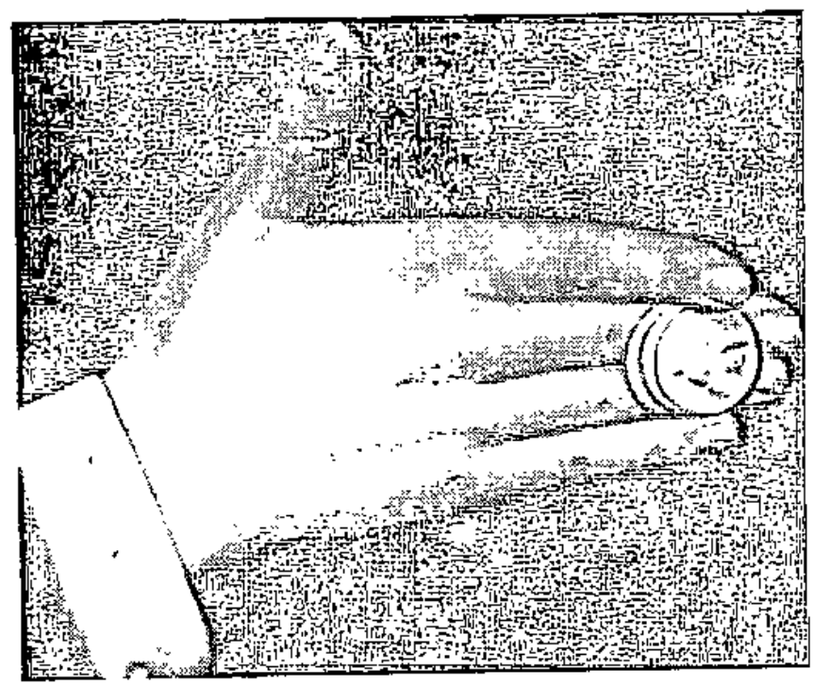


FIG. 69

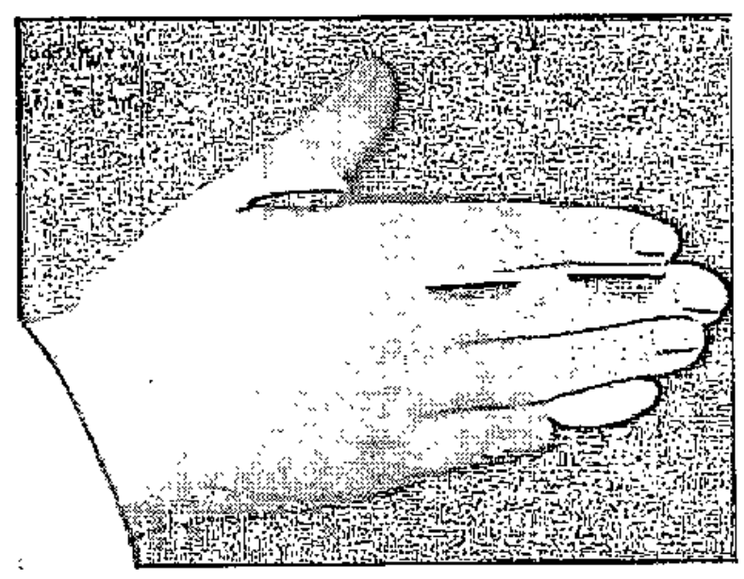


FIG. 70

Les Empalmages et les Pincements entre les doigts
(vues arrière)

65. — L'Empalmage ordinaire, l'Italienne, la Coulée (altéré à la photogravure).
66. — L'Empalmage oblique, du pouce, des doigts.
67. — L'Empalmage perpendiculaire, de la fourche du pouce; le Pincement supérieur avant.
68, 69. — Le passage et l'arrivée de trois demi-dollars à la coulée arrière.
70. — L'Italienne arrière; les divers pincements arrière.

main, avec une égale facilité, on s'exerce à empalmer de même des pièces de dimensions de moins en moins grandes : demi-dollar, pièce en or de vingt francs, pièce en argent de cinquante centimes. Il y a lieu de remarquer, à ce sujet, que plus la pièce est petite plus l'empalmage doit avoir lieu dans le bas de la main. On doit enfin apprendre à retenir plusieurs pièces à la fois à l'empalmage, les pièces doivent être, à cet effet, disposées l'une sur l'autre, se dépassant régulièrement et légèrement en diagonale par le haut.

Il est très utile d'acquérir ce principe fondamental d'une façon impeccable, car il s'applique également à un grand nombre d'objets employés en prestidigitation : grosses muscades, billes de billard, œufs, petits citrons, foulards roulés en boule, montres, morceaux de sucre, etc.

Il y a deux défauts assez fréquents à éviter en cette matière : c'est, en premier lieu, de tenir la main trop contractée, de telle façon que le pouce soit complètement joint et serré contre les autres doigts, ce qui révèle un manque d'exercice et d'entraînement suffisants, ou une inaptitude professionnelle ; c'est, en second lieu, ce que l'on désigne pittoresquement, en terme de métier, par l'expression de « patte de canard ». Pour mieux faire croire que sa main est bien vide, le débutant tient le pouce et les doigts raides et écartés d'une façon anormale; bien loin d'atteindre le but cherché, il attire, par cette position forcée de la main, l'attention des spectateurs de ce côté. Un exercice, souvent préconisé pour perfectionner l'empalmage, nous paraît, au contraire, de nature à amener ce fâcheux résultat. Il consiste, la pièce étant empalmée, à placer à plat sur la table l'intégralité des doigts et du pouce, tout en tenant tout à fait perpendiculairement la paume de la main et l'avant-bras.

Il ne reste plus qu'à savoir mettre directement la pièce à l'empalmage. A cet effet, la tenir d'abord entre le pouce et l'index, porter ensuite derrière et au centre le bout du médius et de l'annulaire et retirer l'index. A ce moment, la pièce se trouve tenue momentanément, entre le pouce d'un côté et le médius et l'annulaire de l'autre, mais n'est supportée en réalité que par ces derniers doigts seuls. Retirer alors le pouce et porter rapide-

ment la pièce, en fermant les deux doigts qui la tiennent en équilibre, à la place bien connue dans le creux de la main, où la contraction des deux parties musculaires opposées de la paume suffit à la retenir. Ouvrir alors les doigts et donner à la main une apparence naturelle.

II. — Les empalmages Nelson Downs. — *Premier empalmage Nelson Downs ou oblique.* — C'est toujours l'action des muscles de la paume agissant en sens opposé qui retient la pièce au même endroit, mais celle-ci n'est plus placée complètement à plat, comme précédemment, mais fait au contraire, avec la main par le haut, un angle de quarante-cinq degrés environ, ce qui permet de passer, sous l'extrémité supérieure, le bout du médius et de saisir la pièce entre ce doigt et le bout de l'annulaire placé par-dessus. Cet empalmage, plus difficile à réaliser que le précédent, est facilité cependant quand on possède déjà ce dernier et que, par suite, la faculté de faire agir les muscles de la paume est déjà acquise. Il est plus aisé de tenir un demi-dollar, dans cette position, qu'une pièce de cinq francs, à raison des dimensions et du poids de cette dernière, et même qu'un penny anglais argenté à raison des dentelures de la tranche, mais, avec de l'exercice, cette dernière difficulté est facile à surmonter. On passe très aisément de cet empalmage à l'empalmage ordinaire, par une simple contraction de la paume. On peut tenir, dans cette position, un certain nombre de pièces superposées se dépassant légèrement et diagonalement par en haut.

Pour amener la pièce à cet empalmage, dans la main droite par exemple, il faut la tenir d'abord entre le pouce et l'index, dépassant largement par en haut l'extrémité de ces deux doigts. Placer ensuite, en même temps, le médius devant à gauche et près du pouce, l'ongle contre la pièce, et l'annulaire derrière et contre l'index, de façon à ce qu'elle soit pincée et maintenue entre ces deux doigts qu'elle dépasse légèrement. Retirer ensuite le pouce et l'index devenus inutiles et porter la pièce en fermant les deux doigts qui la pincent dans le creux de la main, à la place et à l'angle voulus pour ce genre d'empalmage. Il n'y a plus alors qu'à ouvrir à nouveau les doigts, et la pièce reste maintenue dans la position ci-dessus décrite.

Pour faire revenir la pièce à sa position de départ, il suffit d'exécuter le même mouvement en sens inverse, c'est-à-dire de glisser le bout du médius entre la paume et la pièce, l'ongle contre cette dernière, de passer l'annulaire par-dessus et de la pincer entre ces deux doigts. Redresser alors ces doigts et saisir la pièce qui les dépasse sur la droite entre le pouce que l'on place contre le médius et l'index près de l'annulaire et retirer les deux autres doigts devenus inutiles.

Il est essentiel d'acquérir, de l'une et de l'autre main, la faculté de porter ainsi rapidement la pièce à cet empalmage spécial et de l'en retirer pincée entre le médius et l'annulaire, si l'on veut pratiquer les passes Nelson Downs, car c'est la base fondamentale de sa méthode.

Deuxième empalmage Nelson Downs ou perpendiculaire. — Placée à cet empalmage, qui ressemble beaucoup au précédent, la pièce est absolument perpendiculaire à la main, formant avec la paume, non plus un angle d'environ quarante-cinq degrés, mais bien de quatre-vingt-dix degrés. Cet empalmage s'applique aussi plus spécialement aux pièces du type du demi-dollar, c'est celui qui permet de tenir dans la main le plus grand nombre de ces pièces. M. Nelson Downs peut, par ce procédé, en conserver de trente à quarante à l'empalmage. Malheureusement, il en profite, dans son premier ouvrage « Modern coin manipulation » pour essayer d'écraser, de sa supériorité à cet égard Robert Houdin, à l'aide d'une inexactitude voulue et d'un raisonnement puéril. Voici exactement traduit le passage de l'introduction de son livre, écrite par un certain W. J. H. (qui n'est autre que l'auteur lui-même) auquel nous faisons allusion : « Dans un de ses ouvrages sur la magie, le célèbre prestidigitateur français, Robert Houdin, disait, qu'avec de la pratique, on pouvait arriver à empalmer deux pièces d'une main. Que dirait-il maintenant s'il pouvait voir le sujet de cette notice tenant à l'empalmage, d'une seule main, quarante demi-dollars américains? Car c'est ce que peut faire, avec facilité, M. T. Nelson Downs ; non seulement il peut les empalmer, mais encore il peut faire, avec cette énorme pile de pièces, toutes les passes que,

jusqu'à ce jour, les prestidigitateurs s'étaient estimés heureux d'exécuter avec trois ou quatre pièces seulement. En un mot, c'est la Merveille Magique du Temps Présent. » Le lecteur n'a plus qu'à tirer la conséquence de ces prémisses, M. Nelson Downs, tenant quarante pièces à l'empalmage alors que Robert Houdin n'arrivait qu'à en empalmer deux, est donc vingt fois plus fort que lui.

Nous disons qu'il y a, dans ce passage, une inexactitude, ou plutôt plusieurs inexactitudes, trop flagrantes pour n'être pas intentionnelles. Jamais, Robert Houdin n'a écrit qu'avec de la pratique on pouvait arriver à empalmer deux pièces d'une main. Il a dit dans « Comment on devient sorcier », et toujours en parlant de pièces de cinq francs : « On peut tenir jusqu'à quatre pièces et davantage encore à l'empalmage, mais plus on cache de pièces dans la main, plus celle-ci est gênée » et d'autre part : « J'ai longtemps et beaucoup travaillé l'exercice des empalmages et j'y avais acquis une certaine habileté. Je pouvais tenir deux pièces de cinq francs en conservant ma main aussi ouverte que si elle n'eut rien contenu ; j'ajouterai, que dans cette position, je jouais aux cartes et faisais même sauter la coupe ; la sensibilité de mon empalmage était telle que je pouvais lâcher les pièces l'une après l'autre », ce qui est bien différent. Robert Houdin se servait de pièces de cinq francs, lourdes et non dentelées ; quelles que puissent être la force musculaire et la longueur des doigts de M. Nelson Downs, il lui serait matériellement impossible de cacher dans sa main, et de maintenir, à ce nouvel empalmage, une pile de quarante pièces de cinq francs ; il lui serait non moins impossible de jouer aux cartes et de faire sauter la coupe en conservant quarante demi-dollars dans cette position. Le roi des pièces se vante d'ailleurs en prétendant pouvoir faire toutes les passes habituelles avec une pareille pile de pièces. Indépendamment du retournement dans la main, qui n'est qu'une fioriture, nous ne l'avons jamais vu tenter avec une trentaine de demi-dollars que la passe au gilet, la seule également qui soit expliquée, inexactement d'ailleurs, dans son même ouvrage, où il reconnaît que, pour maintenir la pile, dès que la main droite ne se trouve plus dirigée vers le ciel, il faut courber le médius,

sur le dessus, pour l'empêcher de tomber, ce qui est loin d'équivaloir à conserver la main aussi ouverte que si elle ne tenait rien.

Il faut se méfier de cette tendance à l'exagération du nombre de pièces ; comme nous l'avons déjà dit à propos des cartes, dans la première partie de cet ouvrage, la prestidigitation repose sur l'adresse et non sur la force, il vaut mieux accomplir correctement et gracieusement des passes variées, avec quelques pièces seulement, que d'essayer d'étonner la galerie en faisant disparaître péniblement un grand nombre de pièces d'un coup.

Il est d'ailleurs tout aussi difficile de garder la main absolument ouverte et naturelle avec deux pièces de cinq francs, à l'empalmage ordinaire, et d'accomplir alors les exercices dont parle Robert Houdin, que de conserver les trente ou quarante demi-dollars à l'empalmage Nelson Downs, la main dirigée en haut : c'est un genre de difficulté différent, et voilà tout. M. Nelson Downs a réédité, sous son nom cette fois, et à onze ans d'intervalle, cette comparaison sciemment inexacte dans son nouvel ouvrage « The art of magic », et c'est devant cette insistance à propager cette erreur voulue, que nous avons tenu à rectifier les faits.

Robert Houdin n'a déjà été que trop vivement attaqué par un autre prestidigitateur américain, M. Harry Houdini (1). Ce roi des cartes, des menottes et des évadés, dont nous nous sommes plu ailleurs à reconnaître la remarquable adresse, voyant que tous les auteurs s'étaient accordés, jusque là, à rendre hommage au créateur de la magie moderne, a voulu se singulariser, en le dénigrant systématiquement. Mécontent de ce que la descendante directe de cet artiste ait refusé de le recevoir, lors de son voyage à Blois, il semble qu'il en ait voulu tirer une mesquine vengeance. Partant d'une idée préconçue, ne sachant pas un traître mot de la langue française, incapable, par suite, de com-

---

(1) M. Houdini se sert du reste de cette même comparaison inexacte, pour soutenir faussement, avec une mauvaise foi évidente, que Robert Houdin n'avait aucune adresse.

prendre le sens exact des écrits de Robert Houdin et des véritables sources françaises d'information dont il a, à vrai dire, négligé les meilleures, peu préparé, de par son instruction primaire, à faire œuvre d'historien, à discerner l'exactitude des renseignements fournis, l'authenticité et la valeur documentaire des pièces consultées, ayant une fâcheuse tendance à les estimer seulement d'après leur prix de revient, il n'a produit qu'un médiocre pamphlet. Sacrifiant à la manie des Yankees démocrates de créer des rois ou des princes de toutes sortes : du pétrole et du porc salé; trois fois roi lui-même, il a, en terminant, conféré le titre de prince à Robert Houdin et l'a sacré prince des pillards. C'était bien la peine de piller son nom en l'italiannisant à l'américaine et d'abandonner son propre nom patronymique germano-hébraïque, pour aboutir à cette conclusion aussi inattendue que ridicule. Nous souhaitons à M. Weiss, dit Harry Houdini, d'acquérir et de mériter, par l'exercice de la prestidigitation, la renommée universelle de Robert Houdin, mais nous craignons fort pour lui que, malgré sa réclame outrancière, ses immenses affiches de couleur relatant ses soi-disant évasions officielles, ses plongeons dans divers récipients, rivières ou fleuves, et ses voyages en aéroplane, il ne puisse jamais y parvenir.

III. — La Coulée. — Dans la position de la coulée, la pièce est maintenue à plat contre le médius et l'annulaire allongés, réunis et joints, et vers leur extrémité, par la pression, en sens contraire, sur la tranche des bouts de l'index et de l'auriculaire, également allongés et joints aux autres doigts. Suivant la dimension de la main de l'opérateur, il lui sera plus facile de tenir ainsi une pièce de cinq francs ou un demi-dollar.

On place la pièce dans cette position, en la saisissant d'abord entre le bout du pouce devant et le médius et l'annulaire derrière, à une plus ou moins grande distance de l'extrémité de ces doigts, suivant le diamètre de la pièce et en appuyant, simultanément, le côté interne du bout de l'index et de l'auriculaire de chaque côté de la tranche. On écarte alors le pouce et on redresse la main. On amène encore la pièce à la coulée en la

faisant glisser, lentement en débutant, de l'empalmage ordinaire vers l'extrémité des doigts, et en exerçant, au moment voulu, la pression de l'index et du petit doigt de chaque côté. Il faut s'habituer à pouvoir tenir la pièce uniquement entre ces deux doigts, sans l'appui du médius et de l'annulaire.

La position de la coulée sert encore de point de départ, pour l'exécution d'un des principaux modes d'empalmage arrière; elle était auparavant peu pratiquée en Angleterre et en Amérique.

On doit s'exercer également à tenir un assez grand nombre de pièces à la coulée, les pièces superposées se dépassant légèrement par le bas, et celles placées le plus près de l'extrémité des doigts appuyant sur les suivantes et les maintenant.

IV. — L'EMPALMAGE DES DOIGTS (FINGER PALM). — Dans cette position, la pièce est maintenue entre les plis de la troisième et de la première articulation des doigts médius et annulaire joints et légèrement recourbés. Les autres doigts allongés ne sont réunis aux précédents que pour empêcher les spectateurs d'apercevoir la pièce qui pourrait dépasser la largeur du médius et de l'annulaire, quand il s'agit d'une pièce de cinq francs. Avec le demi-dollar, ces doigts ayant une largeur suffisante pour masquer entièrement une pièce de ce diamètre, l'index et l'auriculaire peuvent être écartés sans exagération. Cette manière de tenir la pièce, assez fréquemment utilisée dans les pays de langue anglaise, l'est fort peu en France, bien qu'elle puisse rendre des services.

On passe très commodément de l'empalmage ordinaire ou de la coulée à ce nouvel empalmage.

V. — L'ITALIENNE. — Dans la position de l'italienne, la pièce est maintenue perpendiculairement à la paume, pincée au pli de la base du pouce, par le rapprochement de ce doigt contre l'index. La pièce ne doit pas dépasser sur le dos de la main et on doit pas tenir le pouce trop serré, mais, au contraire, l'extrémité relativement écartée de l'index, tout en maintenant solidement la pièce.

Pour amener la pièce à l'italienne, alors qu'elle est tenue de la manière habituelle, entre le pouce et l'index, la glisser le

long du pouce, à l'aide de l'index, jusqu'à ce qu'elle soit appliquée la tranche au milieu de l'angle formé par l'ouverture de ces deux doigts. Rapprocher alors la base du pouce pour serrer la pièce et étendre à nouveau l'index et les autres doigts.

Un léger mouvement du pouce permet à la pièce de s'échapper et de tomber dans le creux de la main, où on la retient à l'empalmage ordinaire.

En baissant la main, au moment où on relâche l'action du pouce, on peut amener la pièce à la coulée ou à l'empalmage des doigts.

VI. — L'EMPALMAGE DU POUCE. — Dans cette position, la pièce est maintenue serrée entre les plis des deux articulations du pouce, en en repliant la dernière phalange. Cet empalmage s'emploie plus commodément avec les pièces de la dimension du demi-dollar; presqu'inconnu en France, il paraît être assez apprécié en Angleterre.

La pièce étant tenue de la manière habituelle, entre le pouce et l'index, pour la mettre à l'empalmage du pouce, la transférer sur le bout du médius, et la glisser, à l'aide de ce doigt, le long et vers le bas du pouce, jusqu'à ce que le haut de la tranche atteigne le pli de la deuxième articulation; replier alors la deuxième phalange et serrer ainsi la pièce contre le pli de la première articulation du pouce.

Un simple déplacement du pouce vers la droite, suivi du redressement de la deuxième phalange de ce doigt, suffit à placer la pièce dans la position de l'italienne. Le mouvement inverse, pour amener la pièce à l'empalmage du pouce, est d'une exécution tout aussi facile.

VII. — L'EMPALMAGE DE LA FOURCHE DU POUCE. — A cet empalmage, la pièce se trouve maintenue horizontalement, la tranche serrée et presque encerclée dans la fourche formée, en écartant le pouce de l'index dans le même plan horizontal, par la pression, en sens contraire, de ces deux doigts.

Pour amener la pièce dans cette position, la tenir pincée par le bord de droite, entre l'index et le médius allongés et joints,

fermer ces deux doigts, en écartant le pouce et appliquer le bas de la tranche au fond de la fourche ainsi formée. Serrer ensuite le pouce contre la partie gauche de la tranche et redresser les doigts, tout en serrant la partie droite de la tranche avec la base de l'index.

« L'Homme Masqué » pratique beaucoup cet empalmage et sait en tirer de très brillants effets.

VIII. — Les Pincements entre deux doigts. — La pièce peut encore être tenue perpendiculairement à la main, pincée par le bord entre deux doigts, soit à leur extrémité, soit à leur base. Les pincements sont plus faciles à réaliser avec les pièces du type du demi-dollar; la pièce de cinq francs étant plus épaisse, la tranche en est plus facilement visible sur le dos de la main, si on n'y prend pas bien garde.

Pour obtenir le pincement des doigts index et médius, le plus fréquemment employé, en partant de la position de la pièce tenue de la manière habituelle, entre le pouce et l'index, porter le médius au-dessous du pouce, contre la tranche et légèrement en avant, profiter de ce point d'appui pour descendre suffisamment l'index le long de la pièce, pour pouvoir en pincer le bord, retirer le pouce et tenir les doigts allongés.

Ce mouvement, qui n'offre aucune difficulté d'exécution, est moins aisé à décrire.

Pour amener la pièce à sa première position, placer le bout du pouce sous la pièce, contre le médius et la faire glisser, à l'aide de ce doigt, jusqu'au bout de l'index, tout en retirant le médius.

Pour amener la pièce à la position du pincement, à la base de l'index et du médius; commencer par la placer sur le bout du médius, avec le pouce, tout en retirant l'index. La glisser ensuite, toujours à l'aide du pouce, tout le long et jusqu'à la base du médius, pincer la pièce à cet endroit, en rapprochant l'index allongé et en le serrant contre le médius; écarter, en même temps, le pouce devenu inutile.

En passant le bout du pouce sous la pièce et en la faisant glisser le long de l'index, jusqu'à son extrémité, on la fait revenir aisément à sa première position.

IX. — L'EMPALMAGE DU POIGNET. — A cet empalmage, la pièce est maintenue entre le bourrelet de chair du bas de la main et le commencement de l'avant-bras, par une légère flexion du poignet en avant.

§ II. — *L'Intérieur de la main tourné vers le public, empalmage arrière.*

Cette deuxième classe comprend : La coulée arrière, les pincements arrière, entre deux doigts, l'italienne arrière, l'empalmage arrière du poignet.

I. — LA COULÉE ARRIÈRE. — La pièce est maintenue, dans cette position, serrée entre les bouts de l'index et du petit doigt, comme dans la coulée ordinaire, mais le médius et l'annulaire, allongés et joints, sont placés devant et non plus derrière, et la cachent au public qui voit l'intérieur de la main; c'est donc exactement la position inverse de la coulée ordinaire.

Pour faire passer la pièce à cet empalmage arrière, on la tient, soit dans la position de départ habituelle aux empalmages de la première classe, c'est-à-dire la pièce tenue entre le pouce et l'index; soit dans la position de la coulée, le pouce ne prenant alors aucune part au mouvement.

Première manière. — Glisser la pièce sur le bout, ou plutôt sur l'extrémité des ongles du médius et de l'annulaire, puis, en en pliant la troisième articulation, sur les phalangettes de ces deux doigts, tout en écartant légèrement l'index. La pièce se trouve ainsi momentanément maintenue entre le bout du pouce et le dessus des phalangettes des deux doigts du milieu; placer, immédiatement et simultanément, les bouts (côtés internes) de l'index sur la tranche de la pièce contre le médius et de l'auriculaire sur la tranche de la pièce contre l'annulaire et pincer ainsi la pièce, en faisant agir ces deux doigts en sens inverse. Retirer alors le pouce, devenu inutile, et étendre les quatre doigts, ce qui fait passer la pièce derrière la main, où la largeur du médius et de l'annulaire doit suffire à la cacher aux yeux du

public. Malgré la longueur de cette description, le tout doit être accompli en un seul temps et très rapidement.

On fait revenir la pièce à sa première position, en repliant assez les quatre doigts, pour que le pouce puisse se placer sur la pièce, se posant sur le dessus des phalangettes du médius et de l'annulaire; on glisse alors la pièce vers le bout de l'index, qui vient d'abandonner sa position sur la tranche, et on écarte les autres doigts.

Deuxième manière. — Tenir la pièce dans la position de la coulée ordinaire, soutenue uniquement par la pression des extrémités de l'index et de l'auriculaire. Replier le médius et l'annulaire, pour en placer les bouts derrière et contre le bas de la pièce et les presser alors contre cette dernière; le résultat sera de faire pivoter la pièce sur elle-même, entre l'index et l'auriculaire. Continuer le mouvement des deux autres doigts et les étendre, à nouveau, devant et contre la pièce qu'ils cachent entièrement à la vue du public.

Ce mouvement doit, avec de la pratique, être exécuté en un seul temps et excessivement vite. Il ne faut pas s'attendre à le réussir du premier coup, mais s'armer de patience et de persévérance.

Pour faire revenir la pièce à la position de la coulée, on replie le médius et l'annulaire, suffisamment pour pouvoir faire pression sur le bas de la pièce avec les ongles, ce qui a pour effet de la faire pivoter en sens inverse; puis, on allonge à nouveau, derrière et contre elle, ces deux doigts réunis.

Il est nécessaire de savoir exécuter correctement ces deux manières, car elles répondent à deux besoins différents. La deuxième manière, la plus difficile, est préférable, quand il s'agit de la disposition d'une seule pièce ou de plusieurs pièces à la fois, résultat que l'on n'obtient qu'après de longs exercices; mais il est indispensable de recourir à la première manière, quand il s'agit de faire disparaître successivement plusieurs pièces, une à une, en les conservant réellement derrière la main.

Quand on veut exécuter la deuxième manière avec une seule pièce, celle du type de cinq francs est assez favorable, car, d'une

part, son épaisseur permet de la tenir relativement assez aisément par la seule pression de l'index et de l'auriculaire sur la tranche, et, d'autre part, sa largeur facilite le passage des doigts médius et annulaire devant ou derrière, entre les autres doigts, opération qui, avec les pièces plus petites, entraîne souvent un écartement momentané et, par suite, le relâchement de la pression de ces doigts et la chute fatale de la pièce. A ce dernier point de vue, la difficulté augmente en raison inversement proportionnelle à la dimension de la pièce. Malheureusement, pour les personnes possesseurs de petites mains, quand la pièce de cinq francs est à la coulée arrière, la largeur des deux doigts du milieu est insuffisante à la masquer entièrement, et elle apparaît entre l'index et le médius, ou entre le petit doigt et l'annulaire, ou encore à ces deux endroits à la fois. On peut remédier à cet inconvénient, en tenant la pièce pincée seulement entre l'index et le médius, mais cela est impossible dès qu'on veut faire passer successivement plusieurs pièces à l'empalmage arrière. Aussi, malgré la difficulté plus grande au début, est-il préférable d'employer la pièce du type du demi-dollar; elle est entièrement cachée dans cette position et on peut en tenir ainsi, avec l'habitude, cinq ou six en n'ayant la main aucunement gênée, ce qui permet de l'agiter et d'en replier les doigts, dans une certaine mesure, à partir de la deuxième articulation. On peut même aller au-delà de ce nombre, mais c'est aux dépens de l'aisance de la main. La dernière pièce, vers l'extrémité des doigts, appuie, en pareil cas, sur les suivantes qui se dépassent légèrement par le bas, et sert à les maintenir toutes.

II. — Les Pincements arrière entre deux doigts. — Dans cette position, la pièce est pincée par le bord, perpendiculairement au dos de la main, entre deux doigts allongés et joints, sans que la tranche puisse être aperçue de l'autre côté; le pincement peut avoir lieu à l'extrémité des doigts, et c'est le cas le plus fréquent, ou à leur base. Le plus usité est celui de l'index et du médius et les deux autres s'emploient également.

Pour passer à cette position, le point de départ habituel est le pincement avant, entre les mêmes doigts. On pousse simple-

ment la pièce de l'autre côté de la main, à l'aide du pouce. Pour éviter que la tranche puisse être aperçue, avant de retirer le pouce qui la masque, on glisse légèrement en arrière, s'il y a lieu, l'index, en le pressant contre le médius, ce qui a pour effet d'entraîner la pièce un peu plus loin et d'achever de la dissimuler entièrement; le tout est accompli en un clin d'œil.

Pour revenir au point de départ, étendre le pouce, en fermant les doigts, de façon à pouvoir en placer le bout contre l'arrière de la tranche. Profiter alors de ce point d'appui pour glisser l'index et le médius respectivement dessus et dessous la pièce, pour arriver à en pincer le bord arrière, écarter à ce moment, le pouce et redresser les doigts.

On arrive également au même résultat en plaçant l'annulaire le bout sur la tranche arrière et en poussant ainsi la pièce dans l'intervalle des doigts; l'index glisse ensuite un peu en avant et contre le médius, pour achever le mouvement et empêcher que la tranche reste visible du côté du dos de la main.

On met encore la pièce au pincement arrière de l'index et du médius, en partant de la coulée arrière. A cet effet, abandonner la pièce avec le petit doigt et se servir du bout de ce doigt pour pousser, légèrement vers le haut, la tranche abandonnée et faire pénétrer, un peu plus profondément, le bord opposé de la pièce entre l'index et le médius; glisser en même temps, légèrement, l'index en avant et contre le médius, pour achever le mouvement, de façon à ce que la pièce soit pincée perpendiculairement au dos de la main, sans toutefois dépasser le moindrement de l'autre côté.

Pour amener la pièce à la coulée arrière, glisser légèrement l'index en arrière et contre le médius pour incliner la pièce vers le bas, porter le petit doigt en arrière pour reprendre contact avec le bas de la tranche et la ramener contre l'annulaire.

On passe de la coulée arrière au pincement arrière de l'annulaire et du petit doigt, en abandonnant la pièce avec l'index et en aidant, avec le bout de ce doigt, à la faire pénétrer plus profondément dans l'intervalle qui sépare l'annulaire de l'auriculaire, mouvement que l'on achève en faisant glisser, très légèrement, ce dernier doigt en avant et contre l'annulaire. On ramè-

nera la pièce à la coulée arrière en faisant glisser, en sens inverse, le petit doigt contre l'annulaire et en portant ensuite l'index derrière le haut de la tranche pour la serrer contre le médius.

Quand on sera exercé à passer ainsi du pincement supérieur arrière à la coulée et au pincement inférieur arrière, on aura acquis la faculté de faire monter et descendre la pièce, par la mobilité plus grande de l'index allant chercher la pièce et la glissant en avant et en arrière contre le médius et de l'auriculaire, agissant de même, contre l'annulaire. On pourra alors passer facilement, et directement, d'un des deux pincements arrière, qui viennent d'être décrits, à l'autre, et réciproquement. Pour ne pas nous exposer à des redites, nous indiquerons, dans le chapitre suivant seulement, tout le parti qu'on en peut tirer.

Les pincements arrière, et surtout les passages d'une position à l'autre, sont beaucoup plus faciles à exécuter avec le demi-dollar qu'avec la pièce de cinq francs.

III. — L'ITALIENNE ARRIÈRE. — Dans cette position, la pièce est tenue pincée perpendiculairement au dos de la main, dans le pli de la partie charnue qui se trouve derrière le pouce, ce qui permet de tenir la main ouverte et les doigts écartés sans laisser voir la pièce.

Le point de départ indiqué par M. Nelson Downs, pour conduire la pièce à cet endroit, est le pincement arrière entre l'index et le médius. Voici comment il décrit le mouvement nécessaire pour passer de cette première position à celle qui nous occupe : « En plaçant ensuite le troisième doigt en haut et derrière la pièce, celle-ci peut être placée derrière le pouce, où elle reste placée dans la partie charnue. » Explication qu'on ne taxera certes pas de prolixité, mais qui n'explique rien du tout.

Le point de départ est, en effet, le pincement arrière ou avant, entre l'index et le médius ; dans les deux cas, le mouvement, pour mettre la pièce à l'italienne arrière, est le même. Si la pièce est au pincement arrière, on l'amène au pincement avant, à l'aide du pouce ou de l'annulaire, de la manière précédemment expliquée, et on continue, sans interruption, le mouvement nécessaire pour passer de cette dernière position à celle que nous étu-

dions maintenant. Ce mouvement est, au début, analogue à celui nécessité pour mettre la pièce à l'empalmage de la fourche du pouce, c'est-à-dire que l'on commence par fermer l'index et le médius dans l'angle formé par l'ouverture du pouce, en tenant la pièce horizontalement, mais un peu plus haut que pour ce dernier empalmage, de façon à ce que le bout du médius vienne buter contre le fond de la fourche; l'index continue alors seul à entraîner la pièce, jusqu'à ce que l'ongle de ce doigt soit placé contre le renflement de l'os du pouce et à droite. Il n'y a plus alors qu'à retirer et à redresser les doigts, le pouce, en se portant en même temps en arrière, achevant de pousser, puis de maintenir la pièce à l'endroit voulu.

On passe de l'italienne avant à l'italienne arrière, en appuyant sur le devant de la tranche avec le bout de l'index replié, jusqu'à ce que l'ongle de ce doigt atteigne le renflement de l'os du pouce et en achevant, comme il vient d'être dit, la mise en place de la pièce par l'action du pouce.

IV. — L'EMPALMAGE ARRIÈRE DU POIGNET. — La pièce se trouve, en pareil cas, maintenue entre le bas du métacarpe et le commencement de l'avant-bras par la flexion du poignet en arrière.

Il est indispensable de se servir de l'autre main pour amener la pièce dans cette position, peu normale, que certains opérateurs prennent néanmoins avec une grande sûreté.

Toute personne ayant appris à tenir les pièces dans la main, dans les diverses positions que nous venons de décrire, à les amener à ces différents endroits par les moyens qui ont été indiqués et à les faire passer d'une position à l'autre, n'éprouvera plus de difficulté sérieuse pour apprendre à exécuter les disparitions proprement dites.

SECTION II. — LES PRINCIPALES DISPARITIONS DE PIÈCES.

Les disparitions de pièces se sont considérablement multipliées au cours de ces dernières années, et il serait téméraire de s'engager à les décrire toutes; nous donnerons l'explication des

principales seulement. Nous les classerons, d'après le mode de l'action sous le couvert de laquelle la disparition s'effectue, en six catégories : les prises simulées, les dépôts simulés, les dépôts réels momentanés suivis de reprises, les prises ou dépôts réels suivis d'empalmage arrière dans la même main, les jets simulés dans la main, l'espace ou un récipient, les jets réels suivis de reprise.

§ Ier. — *Les prises simulées.*

Toutes les disparitions rentrant dans cette catégorie ont ceci de commun, qu'une des deux mains fait le simulacre de s'emparer de la pièce tenue dans l'autre main et s'éloigne ensuite en feignant de la réduire à néant par l'action des doigts. C'est ce double déplacement de la même main qui, en retenant l'attention des spectateurs, permet d'opérer le procédé de disparition proprement dit, c'est-à-dire de placer la pièce dans l'autre main à une des positions d'empalmage que nous connaissons déjà, et de l'y conserver, ou de s'en débarrasser dans une poche ou dans tout autre endroit propice. Ces disparitions diffèrent entre elles, soit par la façon dont la pièce est tenue dans une des deux mains, au moment où l'autre vient, soi-disant, pour la saisir, soit par le mode d'empalmage, soit enfin par ces deux choses à la fois.

I. — LA PIÈCE TENUE A PLAT DANS LA PAUME DE LA MAIN EST CONSERVÉE A L'EMPALMAGE ORDINAIRE. — Présenter la pièce à plat dans la paume de la main droite ouverte et tenue horizontalement à l'endroit précis, déjà connu du lecteur, où une simple contraction des muscles suffira à la retenir à l'empalmage ordinaire. Approcher la main gauche, la paume tournée vers le sol, et la porter sur la main droite, les doigts autour de la pièce, le pouce derrière et les quatre doigts joints en avant, pour en masquer la vue aux spectateurs. Fermer les doigts, en faisant le simulacre de s'emparer de la pièce et, d'une part, exercer la contraction musculaire de la paume droite, nécessaire pour serrer la pièce à l'empalmage ordinaire et tourner légèrement cette

main, le dos vers le public, pour qu'il ne puisse apercevoir la pièce ; d'autre part, écarter la main gauche fermée, face au public. Commencer aussitôt le mouvement des doigts de cette main, nécessaire pour amener la soi-disant pulvérisation de la pièce, afin d'attirer immédiatement l'attention des spectateurs de ce côté. Continuer à élever cette main diagonalement, vers la gauche, et suivre ce mouvement des yeux en tournant progressivement le corps du même côté. Diriger, en même temps, l'index de la main droite vers la main gauche qui s'éloigne, ce qui donne une raison d'être au retournement de la première. Il n'y a plus qu'à ouvrir successivement les doigts de la main gauche, en commençant par le petit doigt, pour faire constater la disparition de la pièce.

Nous avons insisté sur la nécessité de combiner les mouvements des deux mains, des yeux et du corps, nécessaires pour ancrer dans l'esprit des spectateurs l'idée que la pièce se trouve bien dans la main gauche, la meilleure façon de convaincre étant de paraître convaincu soi-même. Cette règle s'applique à toutes les disparitions, aussi n'y reviendrons-nous pas chaque fois avec autant de détails.

Il est bon, avant de procéder à la disparition, de commencer par une feinte, c'est-à-dire de s'emparer réellement, la première fois de la pièce, avec la main gauche, puis de la remettre en place et de ne la laisser que la deuxième fois à l'empalmage de la main droite, en ayant bien soin de faire exactement les mêmes gestes dans les deux cas. Il est très utile, à cet effet, de s'exercer devant une glace et de bien observer, en exécutant la prise réelle, les mouvement nécessaires pour les reproduire fidèlement dans la prise simulée. Ce principe de la feinte s'appliquant également aux autres disparitions, nous ne le rappellerons pas non plus toutes les fois.

Disparition entre les mains d'un spectateur. — On peut utiliser le même procédé, notamment pour faire disparaître la pièce dans les mains d'un spectateur. Dans ce cas, comme il est plus naturel de remettre une pièce à quelqu'un en se servant de la main droite, il vaut mieux présenter d'abord la pièce à plat

sur la paume gauche. On demande à une personne de bien vouloir tendre la main pour recevoir la pièce et, tout en parlant et en lui faisant les recommandations utiles pour qu'elle dispose sa main dans la position voulue, on profite de ce que l'attention et les regards de tous sont ainsi occupés pour conserver d'abord la pièce à l'empalmage dans la main gauche et s'en débarraser ensuite dans une poche, afin de pouvoir montrer incidemment cette main, également vide, après avoir fait disparaître la pièce, soi-disant en frappant le bout des doigts droits contre la paume du spectateur.

Cette première disparition peut s'appliquer à des pièces de toutes dimensions.

II. — LA PIÈCE TENUE HORIZONTALEMENT PAR LA TRANCHE ENTRE LE POUCE ET LE MÈDIUS EST TRANSFÉRÉE A L'EMPALMAGE ORDINAIRE OU A L'EMPALMAGE DES DOIGTS (Le Tourniquet). — Cette disparition, connue sous le nom : « le Tourniquet », bien que fort ancienne, est toujours une des meilleures; elle est aussi aisée à réussir avec la pièce de cinq francs qu'avec le demi-dollar et on peut s'en servir pour faire disparaître plusieurs pièces à la fois.

Présenter la pièce tenue horizontalement par la tranche, dans la main gauche par exemple, dont la paume est tournée vers le ciel, entre le pouce en arrière et un peu à gauche, et l'index et le médius en avant, et un peu à droite, les autres doigts également joints.

Approcher la main droite la paume en bas, passer d'abord le pouce droit largement sous la pièce, puis fermer les autres doigts par-dessus; la pièce se trouve dès lors entièrement masquée. Commencer à déplacer les deux mains réunies vers la droite en retournant très légèrement la main gauche le dos vers le public. En même temps, écarter un peu le pouce gauche et laisser tomber la pièce en avant du pouce droit, soit dans le creux de la main, à l'empalmage ordinaire, soit directement à l'empalmage des doigts. A ce moment, fermer complètement la main droite, comme si elle s'emparait de la pièce, l'éloigner en l'élevant diagonalement vers la droite et en remuant les doigts

et terminer absolument comme il a été dit pour la première disparition. Dès que l'on ferme la main droite, la main gauche reste immobile, l'index dirigé vers elle. Quand on se sert de l'empalmage du bout des doigts, on peut tenir la main gauche de façon à en laisser voir la paume, en partie, aux spectateurs.

III. — La pièce, tenue verticalement entre le pouce et l'index et le médius, est transférée a l'empalmage ordinaire ou a l'empalmage des doigts (La Pincette). — Cette disparition n'est qu'une variante du « Tourniquet ». Présenter la pièce, pincée verticalement par le plat, entre le pouce devant et l'index et le médius derrière, dans la main gauche tenue la paume vers le ciel, le dessus des quatre doigts réunis vers le public. La pièce doit dépasser largement les doigts par le haut. Approcher la main droite la paume en bas et le dos vers les spectateurs, comme pour la saisir entre le pouce et l'index, et profiter de ce que les doigts droits la cachent pour la laisser tomber dans le creux de la main gauche à l'empalmage ordinaire ou glisser à l'empalmage des doigts. Fermer ensuite la main droite et terminer comme dans la passe précédente. Cette disparition se recommande par la façon naturelle de tenir la main droite pour saisir, soi-disant, la pièce.

La pincette s'emploie, comme le tourniquet, avec des pièces de toutes les dimensions.

IV. — La Pièce tenue a plat, entre le médius et l'annulaire, est tranféré a l'empalmage Nelson Downs. — Présenter la pièce pincée à plat, entre le médius et l'annulaire de la main droite, allongés et joints, vers leur extrémité et dépassant autant de chaque côté, les autres doigts écartés, le dos de la main tourné vers le public. Approcher la main gauche, la paume en bas, et fermer les quatre doigts réunis, le dessus en avant autour du médius et de l'annulaire droits, les masquant entièrement au public, comme pour s'emparer de la pièce. On profite de ce moment, pour replier rapidement le médius et l'annulaire qui pincent la pièce de la manière déjà décrite et porter ainsi cette dernière à l'empalmage Nelson Downs; on redresse ces

doigts aussitôt après et le tout doit être exécuté le plus vite possible. On fait alors glisser, le long des doigts, la main gauche qui les enserre, et on éloigne cette main comme si elle emportait la pièce. Il n'y a plus, pour terminer, qu'à écarter les doigts droits et à procéder, avec la main gauche, comme dans les précédentes disparitions.

Cette passe ingénieuse est de l'invention de M. Nelson Downs; elle n'offre pas de difficulté particulière à quiconque est au courant de sa méthode, quand il s'agit de faire disparaître une seule pièce. Mais elle s'applique plus spécialement à la disparition de plusieurs : cinq ou six demi-dollars à la fois. En pareil cas, la difficulté augmente rapidement avec le nombre de pièces, et il est bon de commencer seulement avec deux et d'augmenter progressivement, jusqu'à ce qu'on arrive au nombre ambitionné. On ne peut reprocher à cette passe que la façon un peu anormale de présenter, au début, les pièces pincées entre le médius et l'annulaire.

V. — LA PIÈCE TENUE A PLAT, ENTRE L'INDEX ET LE MÉDIUS, EST TRANFÉRÉE A L'ITALIENNE. — Cette disparition est une imitation de la précédente, elle a été probablement inventée en essayant de la reproduire; elle n'en a pas moins sa valeur propre.

La pièce est présentée tenue de la même façon, dans la main droite, entre l'index et le médius, l'annulaire et l'auriculaire repliés. La main gauche s'approche de même et, quand les doigts de cette main masquent l'index et le médius droits, on en profite pour replier rapidement ces derniers, pour porter la pièce à l'italienne, de la manière déjà expliquée, et les redresser ensuite; la main gauche qui les enserre glisse contre eux et s'éloigne, comme si elle emportait la pièce, et le reste va de soi.

Cette passe a déjà été décrite dans l'intéressante « étude sur les nouveaux escamotages de pièces » de M. Caroly.

Pour les disparitions par prises simulées que nous avons étudiées jusqu'ici, c'étaient les empalmages dans l'intérieur de la main qui étaient utilisés; pour les deux suivantes, au contraire, on emploie l'empalmage arrière.

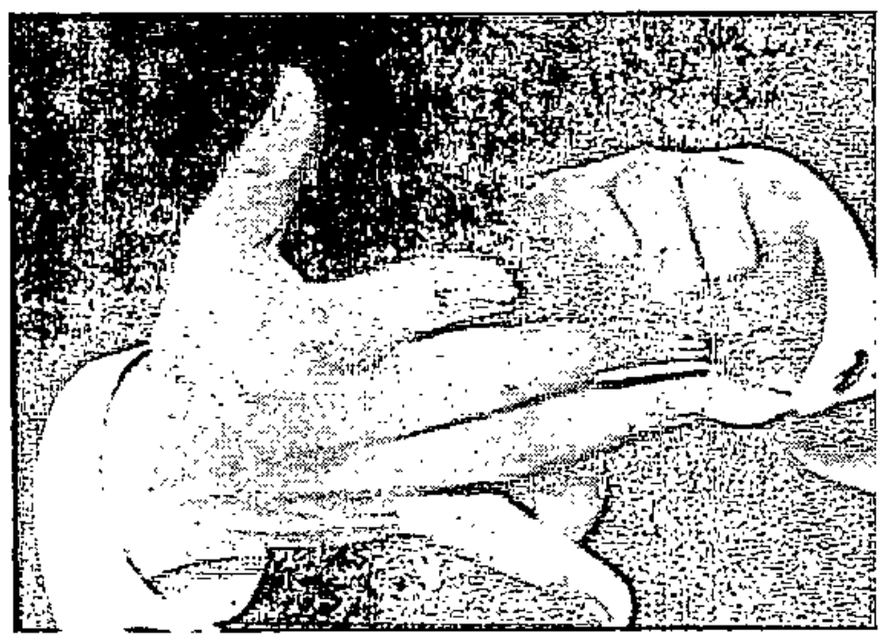


FIG. 71

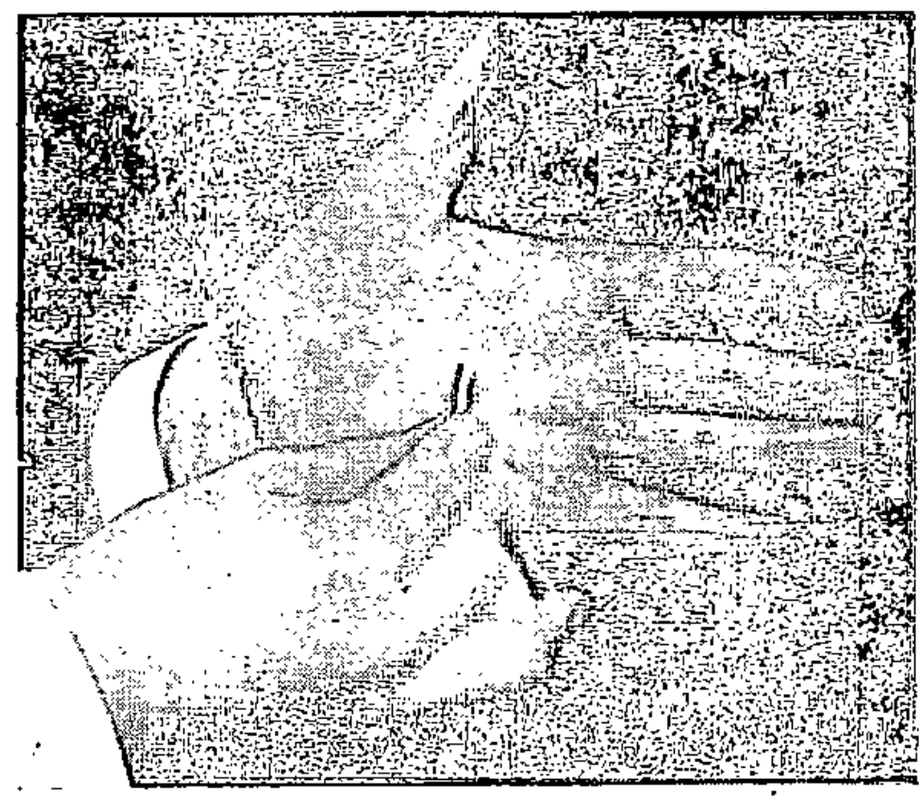


FIG. 72

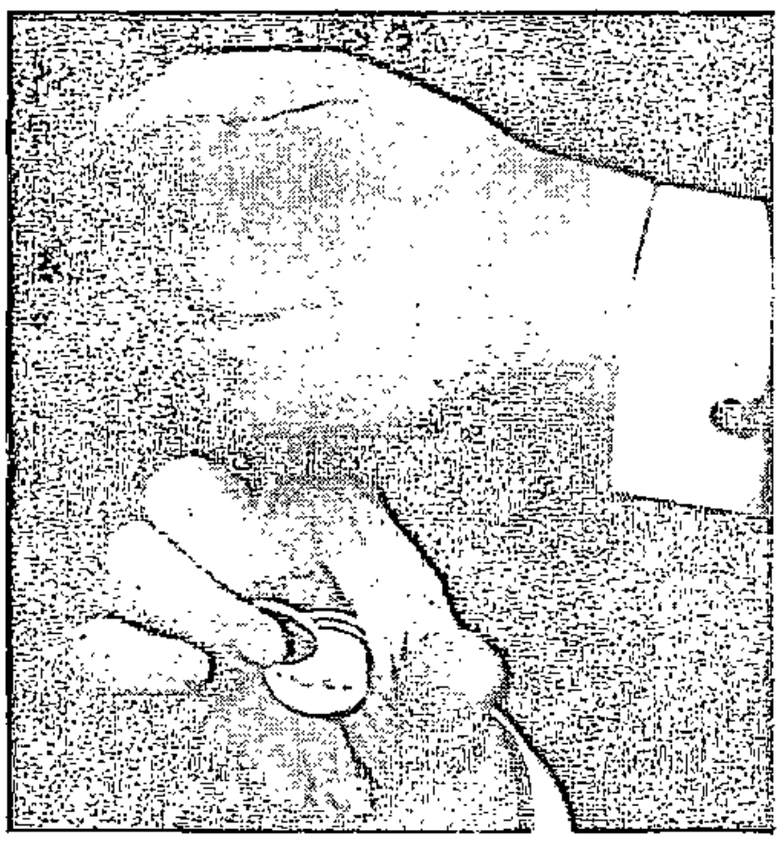


FIG. 73

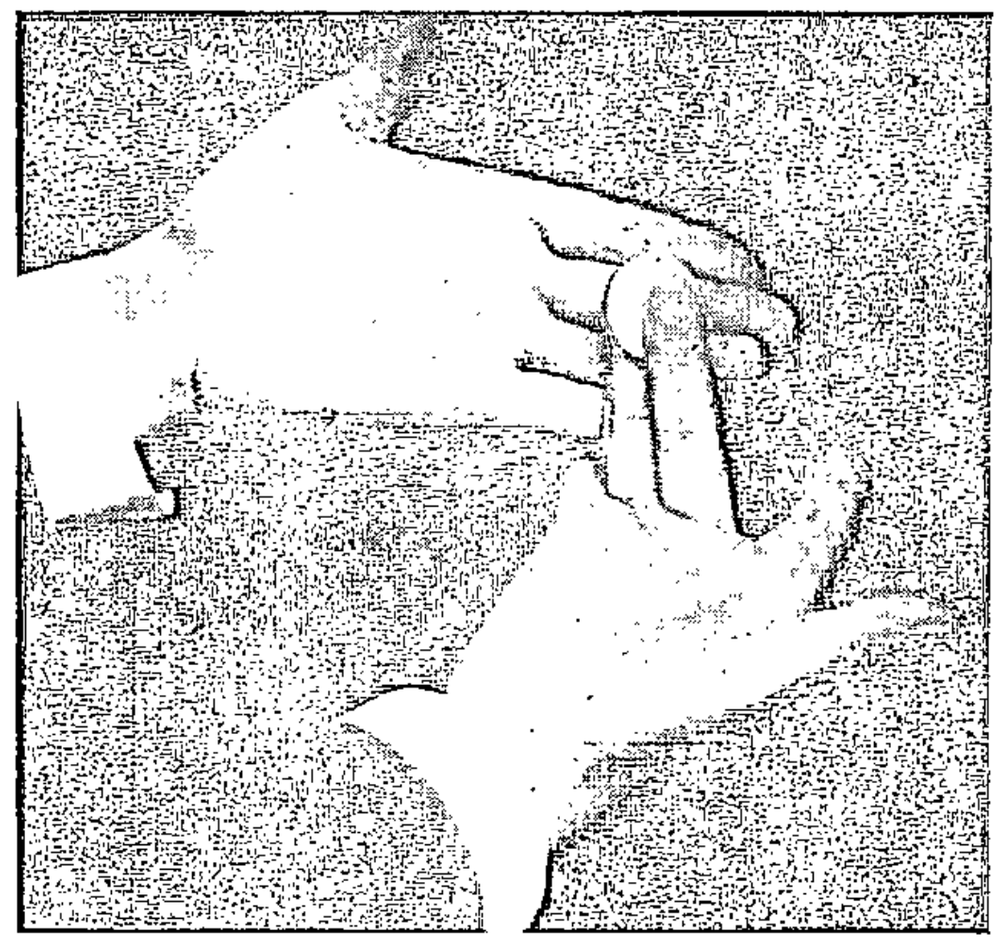


FIG. 74

FIG. 75

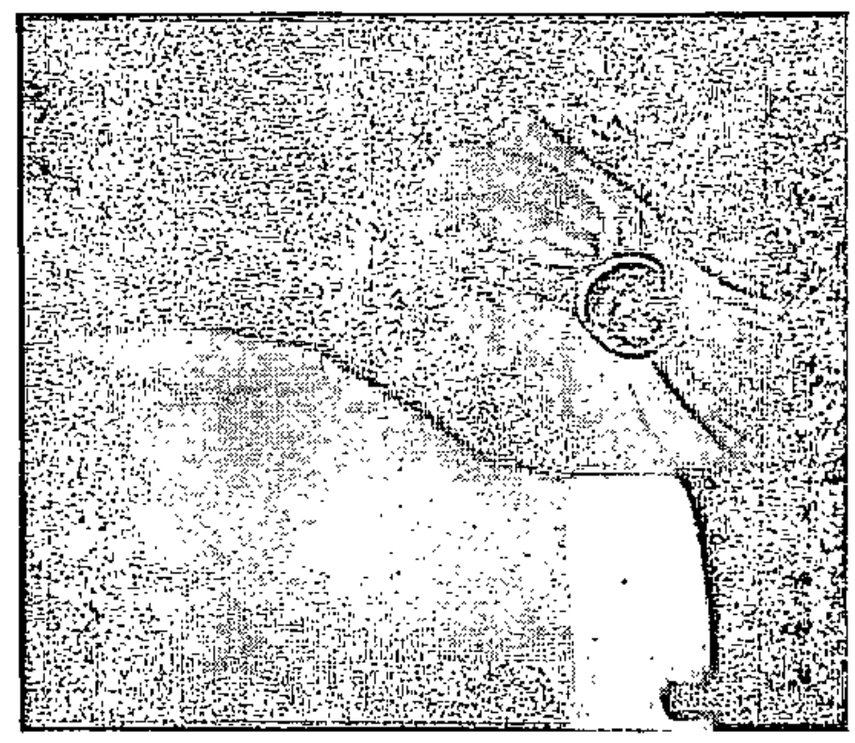


FIG. 76

Les Principales Disparitions

71. — La 4e disparition par prise simulée; la position de départ.

72, 73. — La 5e disparition par dépôt simulé; la position de départ; la mise en place du 4e demi-dollar (vue arrière).

74. 75, 76. — La 1re disparition par dépôt réel momentané suivi de reprise; la position de départ; (suite); la mise en place de la pièce (vue arrière).

VI.— La pièce tenue sur l'extrémité des doigts allongés et joints est transférée a la coulée arrière. — Présenter la pièce posée à plat sur l'extrémité des doigts de la main droite dont l'intérieur est tourné vers le public; mais, au moment d'agir, serrer les bouts de l'index et de l'auriculaire contre la tranche et maintenir la pièce à la coulée, par la seule pression de ces doigts. Approcher la main gauche le dos vers les spectateurs et enserrer la main droite, à partir de la naissance des doigts, entre le pouce derrière et les autres doigts devant, comme pour s'emparer de la pièce. Profiter de cet écran momentané, pour faire passer rapidement la pièce à la coulée arrière, au moyen de la deuxième manière ci-dessus décrite. Glisser ensuite la main gauche le long de la main droite, la fermer complètement au-delà de cette main, puis la retourner et la ramener vers la gauche, en faisant le simulacre de pulvériser la pièce, tout en conservant la main droite étendue. Ouvrir enfin la main gauche, placée de l'autre côté du corps, dans la position symétrique à celle de l'autre main, pour que le public puisse constater que la pièce a bien disparu et que les paumes des deux mains sont vides.

VII. — La Pièce tenue entre le pouce et l'index par la tranche est tranférée au pincement supérieur arrière. — La pièce est présentée tenue horizontalement, par la tranche, entre le pouce et l'index de la main droite, dont l'intérieur est face aux spectateurs; mais, au moment d'agir, elle est descendue invisiblement au pincement de l'index et du médius. Approcher la main gauche, le dos en avant, et entourer la pièce entre les quatre doigts réunis, qui la masquent au public, et le pouce que l'on introduit entre le pouce et l'index gauches, comme pour s'emparer de la pièce. Profiter de ce que la main droite est ainsi cachée, pour en faire agir le pouce sur la tranche de la pièce et la transférer rapidement au pincement supérieur arrière de la façon déjà décrite. Eloigner la main gauche, comme si elle emportait la pièce, la retourner en en faisant agir les doigts, de la manière habituelle, en la portant vers la gauche. En même temps, on a redressé la main droite et on a écarté le pouce. On termine en ouvrant la main gauche pour faire constater la dis-

parition de la pièce et montrer les paumes des deux mains vides.

Cette passe a été également décrite dans l'« étude sur les nouveaux escamotages de pièces » de M. Caroly.

Indiquons, pour terminer cette première catégorie, une disparition dans laquelle la pièce n'est transférée à aucun empalmage.

VIII. — LA PIÈCE TENUE A PLAT DANS LA MAIN OU POSÉE SUR LE BOUT D'UNE TABLE EST TRANSFÉRÉE DANS LA MANCHE. — La pièce est présentée posée à plat sur la paume de la main gauche, tenue horizontalement, ou sur le bout d'une table. Approcher la main droite, la paume dirigée vers le sol et en placer les quatre doigts réunis en avant et contre la tranche de la pièce, cachant cette dernière à la vue du public. Faire alors le simulacre de s'emparer de la pièce, mais, en réalité, la lancer brusquement dans la manche droite en repliant vivement les doigts. Eloigner ensuite la main droite, fermée comme si elle contenait réellement la pièce, et terminer comme pour les précédentes disparitions.

Il faut avoir soin, avant de projeter ainsi la pièce de courber le poignet en avant, pour que la main soit plus haute que l'avant-bras et que, par suite, la pièce puisse descendre dans la manche sans risquer d'en ressortir intempestivement aussitôt après. Cette passe s'exécute aussi facilement avec la pièce de cinq francs qu'avec le demi-dollar; elle nécessite des manches assez larges.

§ II. — *Les Dépôts simulés.*

Nous avons vu que dans la précédente catégorie de disparitions, c'était la même main qui faisait le simulacre de prendre la pièce et qui s'éloignait ensuite pour la réduire à néant; dans cette seconde catégorie, au contraire, on apporte la pièce d'une main dans l'autre main, et c'est cette seconde main que l'on éloigne ensuite en accomplissant les mouvements habituels de pulvérisation, alors que la mise à l'empalmage a lieu dans la première. Il y a moins de variété dans la façon de présenter la

pièce dans la main qui en opère le dépôt simulé qu'il n'y en avait dans celle de la tenir dans la main où s'effectuait la prise simulée, mais il y a plus de diversité dans les empalmages employés pour la conserver dans la main. Nous commencerons par les disparitions où la pièce présentée est tenue dans la première main, entre le pouce et l'index, ou entre le pouce, l'index et le médius.

I. — La pièce tenue a plat ente le pouce et l'index, est transférée a l'empalmage ordinaire. — C'est la disparition la plus connue, celle que l'on veut désigner, quand on parle d'escamotage par empalmage, sans plus préciser.

Présenter la pièce dans la main droite, tenue entre le pouce et l'index et la porter ainsi, l'avant de la tranche contre la paume de la main gauche, étendue à plat. Commencer à fermer les doigts gauches; dès qu'ils cachent suffisamment au public les doigts droits, transférer la pièce de l'index sur le bout du médius et de l'annulaire, puis de là, en repliant ces doigts, dans le creux de la main où on la retient à l'empalmage ordinaire et redresser aussitôt les doigts. Le tout doit se faire en un clin d'œil, de la façon précédemment décrite. En même temps, les deux mains ont été déplacées vers la gauche, pour masquer davantage le mouvement de mise à l'empalmage. Achever de fermer la main gauche emprisonnant l'extrémité des doigts droits redressés et l'éloigner diagonalement en haut et vers la gauche, en accomplissant la soi-disant pulvérisation habituelle, pendant que la main droite reste immobile, l'index dirigé vers elle.

Cette description diffère quelque peu de celle donnée par Robert Houdin. D'après cet auteur, la pièce est présentée entre le pouce, le médius et l'annulaire de la main droite; cette main est ensuite dirigée vers la main gauche, comme pour y déposer la pièce, et c'est pendant ce trajet que celle-ci est transférée à l'empalmage; le bout des doigts de la main droite est ensuite appuyé dans la main gauche qui se referme pour retenir, soi-disant, la pièce. Cette méthode est encore employée par beaucoup d'opérateurs. Elle a le tort, d'une part, de ne pas laisser voir que la pièce est bien portée jusqu'à la main gauche; d'autre part, le mouvement des doigts, nécessaire pour la mise à l'empal-

mage, n'est couvert que par le déplacement de la main se dirigeant vers la gauche, or, ou ce déplacement sera rapidement opéré et il deviendra par là même suspect, ou il sera accompli lentement et les spectateurs pourront apercevoir les doigts se replier vers la paume droite, puis se redresser vides en atteignant l'intérieur de la main gauche.

On peut mettre, l'une après l'autre, un certain nombre de pièces à l'empalmage ordinaire. Il est prudent de ne pas dépasser le nombre de quatre pièces de cinq francs ou de six demi-dollars, tant à cause de la difficulté de conserver, en pareil cas, la main droite naturelle, qu'à raison de la nécessité de répéter la même passe un trop grand nombre de fois de suite. Pour que la deuxième pièce et les pièces suivantes ne fassent pas de bruit en se plaçant sur la précédente, il est bon de les glisser le long du pouce, au lieu de les porter directement dans le fond de la main en repliant tout droit le médius et l'annulaire, comme pour la première pièce.

II. — La pièce tenue de même est transférée a l'empalmage du pouce. — Ce genre de disparition est employé en Angleterre et en Amérique; il n'offre aucune difficulté quand on sait faire passer la pièce, tenue entre le pouce et l'index, à cet empalmage, de la manière que nous avons déjà expliquée. L'opération, encore moins longue à effectuer que la mise à l'empalmage ordinaire, s'exécute également une fois la tranche avant de la pièce placée contre la paume de la main gauche, pendant que l'on commence à fermer cette main qui achève de se clore sur les doigts droits redressés. Comme la position du pouce, nécessitée par cet empalmage, est peu naturelle, on peut ensuite transférer la pièce à l'italienne, de la façon que nous avons déjà indiquée.

III. — La pièce, tenue dans la même position, est transférée a la coulée. — Ici encore, rien de plus facile que de transmettre du pouce et de l'index droits à la position de la coulée, la pièce, pendant que l'on ferme la main gauche, mais il est préférable d'employer différemment cet empalmage et

nous aurons bientôt l'occasion d'indiquer cette autre manière qui rentre dans la même catégorie de disparitions.

IV. — La Pièce, tenue dans la même position, est transférée a l'Italienne. — Cette disparition n'offre non plus aucune difficulté. Pendant que la main gauche se ferme, on transfère, de la manière déjà décrite, la pièce à l'italienne et on redresse les doigts pour qu'ils restent engagés dans la main gauche quand celle-ci est complètement fermée.

Souvent, après l'empalmage dans la main droite, on a besoin de se débarasser définitivement de la pièce. On a suggéré l'idée : pour l'opérateur portant une poche au côté gauche de son vêtement, d'y laisser tomber la pièce en tirant la manche avec la main droite placée près de l'épaule gauche comme pour mieux dégager le bras et, pour l'opérateur en habit, de laisser tomber la pièce dans l'échancrure du gilet. Ces deux opérations sont plus faciles à exécuter lorsque la pièce est maintenue dans la position de l'italienne, à raison de l'écartement existant entre la partie avant de la pièce et la paume de la main et du faible mouvement du pouce nécessaire pour laisser échapper la pièce.

V. — La Pièce, tenue de même, est transférée a l'empalmage Nelson Downs (personnelle). — Cette disparition est une application de la méthode Nelson Downs, bien qu'elle ne soit pas employée par l'inventeur de cette méthode.

Tourner le côté droit au public, présenter la pièce à plat, entre le pouce et l'index droits et la placer contre la paume de la main gauche, étendue verticalement en large, par rapport aux spectateurs : Fermer les doigts gauches, allonger en même temps le médius et l'annulaire droits, légèrement repliés jusque-là, au-dessous de l'index, suffisamment pour pincer la pièce entre eux, de la manière déjà décrite, et l'entraîner en les repliant, pendant que la main gauche achève de se refermer sur l'index qui n'a pas bougé et que le pouce s'écarte largement.

A ce moment, la pièce n'est pas portée à l'empalmage, mais est simplement cachée, le médius et l'annulaire étant suffisamment repliés à cet effet. Le mouvement pour pincer la pièce et

l'amener à cette position, s'il est assez vivement fait et si le dos de la main droite est bien complètement tourné vers les spectateurs, n'est pas aperçu par ces derniers qui n'ont vu placer dans la paume gauche que le pouce et l'index et qui s'imaginent que, pendant que la main gauche se refermait, le pouce droit à été écarté comme inutile et que l'index est resté pour soutenir la pièce qui serait tombée sans cela, étant donné la position verticale de la main. Eloigner seulement alors la main gauche fermée en en remuant les doigts, et achever de placer la pièce à l'empalmage Nelson Downs dans la main droite, en baissant légèrement cette main.

Cette passe permet de mettre successivement un assez grand nombre de pièces à l'empalmage Nelson Downs; comme on a tout le temps de les porter à la bonne place, on évite facilement tout heurt et tout bruit.

VI. — La Pièce, tenue entre le pouce, l'index et le médius, est tranférée a l'empalmage ordinaire (M. Grivolas). Présenter la pièce tenue dans la main droite, entre le pouce, l'index et le médius, l'annulaire et le petit doigt repliés et la porter dans la main gauche, placée horizontalement, l'extrémité des doigts dirigés vers le public. Fermer la main gauche et, à l'instant précis ou les doigts réunis cachent la pièce, l'annulaire droit s'allonge et vient appuyer sous la pièce, de façon à prendre la place de l'index et du médius droits qui reprennent leur liberté. Pendant que la main gauche continue à se fermer, la pièce, tenue entre le pouce et l'annulaire, est entraînée par ce dernier doigt dans la direction de la paume droite, en rampant le long du pouce allongé et vient se loger ensuite, naturellement, dans cette paume. Pendant ces divers mouvements, l'index et le médius doivent rester absolument immobiles. La main gauche étant complètement fermée, on retire lentement la main droite et on l'éloigne définitivement; l'annulaire abandonne en même temps la pièce qui est retenue à l'empalmage ordinaire. Il ne reste plus qu'à ouvrir la main gauche pour faire constater que la pièce a disparu. Cette nouvelle façon de porter la pièce à la position de l'empalmage ordinaire est de l'invention de M. Grivolas. Elle

n'offre aucune difficulté spéciale, pour toute personne possédant l'indépendance de l'annulaire, permettant d'appliquer fortement ce doigt dans le creux de la main sans bouger le moindrement l'index et le médius; dans le cas contraire, il faut de longs exercices pour acquérir cette faculté et pouvoir pratiquer ce nouveau mode d'empalmage.

Ce même empalmage peut encore être utilisé pour une disparition par prise simulée. Il a été minutieusement décrit, sous ces deux aspects, dans l'*Illusionniste*, tome II, page 296 et s., 308.

VII. — LA PIÈCE, TRANSPORTÉE DE MAIN EN MAIN, EST TRANFÉRÉE A LA COULÉE OU AU PINCEMENT SUPÉRIEUR AVANT. — Présenter la pièce à plat, dans la main droite ouverte et, retournant cette main le dos vers le public, la laisser glisser le long des doigts droits, dans la main gauche, tenue l'intérieur vers le public, qui se referme sur elle. La pièce est, immédiatement après, transportée de la main gauche, qui se retourne et s'ouvre à cet effet, dans la main droite, dans la position du début et le même mouvement est recommencé. Après deux ou trois changements de main assez rapides, sans excès toutefois, au moment où l'on fait glisser la pièce le long des doigts de la main droite, on serre sur la tranche les bouts de l'index et de l'annulaire et on la retient à la coulée. La main gauche se ferme comme précédemment, comme si elle contenait la pièce, s'éloigne et s'ouvre enfin, après l'avoir réduite à néant, suivant la manière habituelle.

Cette passe produit une grande illusion, par suite de la répétition de la même action qui trompe l'œil du spectateur. La façon de déposer la pièce réellement d'abord, fictivement ensuite dans la main gauche est, en outre, tout à fait naturelle, ce qui n'est pas toujours le cas dans les disparitions. C'est la meilleure manière d'utiliser la coulée. On pourrait transférer la pièce sous le couvert des mêmes mouvements soit à l'empalmage des doigts, soit au pincement à l'extrémité de l'index et du médius. Quelques opérateurs même font passer plusieurs fois la pièce de la paume d'une main à l'autre et finissent par la

conserver à l'empalmage ordinaire droit, mais le mouvement est alors bien moins naturel.

Nous avons dit que l'on pouvait porter ainsi la pièce au pincement supérieur avant, c'est cet empalmage qui convient le mieux, quand on veut ensuite, sous prétexte de relever la manche, faire avec celle-ci un pli près de la saignée du bras et y abandonner momentanément la pièce pour pouvoir montrer les deux mains vides. En pareil cas, on reprendra ensuite, aussi facilement, la pièce au même pincement, en tirant à nouveau sur la manche au même endroit.

VIII. — LA PIÈCE TENUE EN ÉQUILIBRE SUR LE BOUT DU MÉDIUS GAUCHE, EST TRANSFÉRÉE A L'EMPALMAGE ORDINAIRE DE LA MAIN DROITE. — Présenter la pièce, posée à plat, sur le bout du médius gauche, relevé face au public; approcher la main droite, la paume tournée vers le corps, et faire le simulacre de frapper la pièce avec l'intérieur de cette main, pour la faire tomber dans la main gauche qui se referme, comme si elle contenait la pièce. En réalité, on retient la pièce à l'empalmage ordinaire de la main droite. On peut, également, sous le couvert du même geste, pincer la pièce à l'italienne.

IX. — LA PIÈCE, TENUE A PLAT SUR L'EXTRÉMITÉ DES DOIGTS DE LA MAIN DROITE ALLONGÉS ET JOINTS, EST TRANSFÉRÉE A LA COULÉE ARRIÈRE. — Présenter la pièce, posée à plat, sur l'extrémité des doigts de la main droite, mais, au moment d'agir, la tenir à la coulée par la seule pression des extrémités de l'index et de l'auriculaire sur la tranche. La porter dans la paume de la main gauche ouverte. Au moment précis où, en se fermant, les doigts gauches masquent la pièce au public, la faire passer, au moyen de la deuxième manière, à la coulée arrière. Achever de fermer la main gauche et l'éloigner en bas, et vers la gauche, comme si elle emportait la pièce. Baisser, en même temps, la main droite, les doigts étendus et joints, l'intérieur en avant. Ouvrir enfin la main gauche pour faire constater la disparition de la pièce.

X. — LA PIÈCE EST TRANSFÉRÉE DANS LA MANCHE DROITE ET EST, SOI-DISANT, DÉPOSÉE DANS LA MAIN GAUCHE. — C'est la disparition à la manche déjà décrite dans la première catégorie, avec adjonction d'un dépôt simulé dans la main gauche. La pièce, posée à plat dans la paume gauche ou sur un bout de table, est projetée dans la manche droite, au moment où la main droite fait le simulacre de s'en emparer. Une fois cette main fermée, au lieu de feindre d'y pulvériser directement la pièce, on la porte et on l'ouvre au-dessus de la paume de la main gauche qui se ferme à son tour, comme si elle recevait la pièce et qui fait les mouvements habituels pour broyer cette dernière et la réduire en poudre impalpable.

Nous terminerons cette deuxième catégorie de disparitions par deux passes de M. Nelson Downs, permettant toutes deux de faire évanouir un certain nombre de pièces à la fois.

XI. — UN ÉVENTAIL DE PIÈCES, TENU ENTRE LE POUCE ET L'INDEX, EST TRANSFÉRÉ A L'EMPALMAGE (Nelson Downs). — Présenter les pièces, étalées en éventail, entre le pouce et l'index de la main droite. Incliner cette main à gauche pour tenir ces pièces verticalement, à environ un centimètre au-dessus de la paume de la main gauche; les laisser tomber une à une, l'une derrière l'autre, avec bruit, en se superposant en pile. Commencer en même temps à fermer les doigts de la main gauche et profiter de ce qu'ils cachent les pièces pour pincer celles-ci entre les deux doigts du milieu de la main droite et les appliquer à l'empalmage N. D., dans le fond de cette main. La main gauche achève de se fermer et elle s'éloigne, comme si elle contenait les pièces.

XII. — LES PIÈCES, ÉTALÉES A PLAT SUR L'INDEX ET LE MÉDIUS ALLONGÉS ET JOINTS, SONT TRANFÉRÉES A L'EMPALMAGE (Nelson Downs). — Présenter les pièces étalées à plat, disposées diagonalement, entre la base de l'intervalle séparant le médius de l'annulaire et l'extrémité de l'index, dans la main droite étendue horizontalement. Retourner rapidement cette main au-dessus de la paume de la main gauche, tenue en forme de coupe

le dessus des doigts en avant, comme pour les y déposer. On entend le bruit des pièces accompagnant leur chute; mais, en réalité, au moment où on retourne la main droite dans l'intérieur de l'autre main, on en replie l'annulaire et l'auriculaire, cachés à la vue du public, et c'est sur le côté interne du premier de ces doigts que les pièces se trouvent arrêtées et empilées; on les pince alors avec le premier de ces doigts et le médius pour les appliquer dans le creux de la main droite et on ferme et on éloigne la main gauche comme si elle contenait les pièces.

Ces deux dernières disparitions demandent une longue pratique.

§ III. — *Les Dépôts réels momentanés suivis de reprises.*

Dans cette troisième catégorie de disparitions, la main dans laquelle est portée la pièce se referme effectivement sur elle et ce n'est qu'après que s'opère la reprise, à l'aide de la main qui a effectué le dépôt. Les deux premières de ces disparitions, bien que n'ayant pas été décrites dans les deux ouvrages de M. Nelson Downs, étaient employées par lui au cours de ses séances en Europe.

I. — LA PIÈCE, DÉPOSÉE DANS LA MAIN GAUCHE, PINCÉE ENTRE LE MÉDIUS ET L'ANNULAIRE DE LA MAIN DROITE, EST ENSUITE REPRISE ET PORTÉE A L'EMPALMAGE N. D. DANS CETTE DERNIÈRE MAIN. — Se tenir le côté droit vers les spectateurs et présenter la pièce, pincée à plat, entre le bout du médius et de l'annulaire de la main droite allongés et joints et dépassant autant de chaque côté. Porter ces deux doigts vers la main gauche, étendue verticalement en large, l'intérieur en avant et placer l'ongle de l'annulaire contre le médius de la main gauche, entre les plis des deuxième et troisième articulations de ce dernier doigt. A ce moment, le public voit distinctement la pièce et l'intérieur des deux mains. Fermer ensuite lentement les doigts de la main gauche en entraînant dans ce mouvement la pièce et les deux doigts de la main droite qui se trouvent ainsi emprisonnés, et dont maintenant le dessus et le dos de la main droite se trou-

FIG 77.

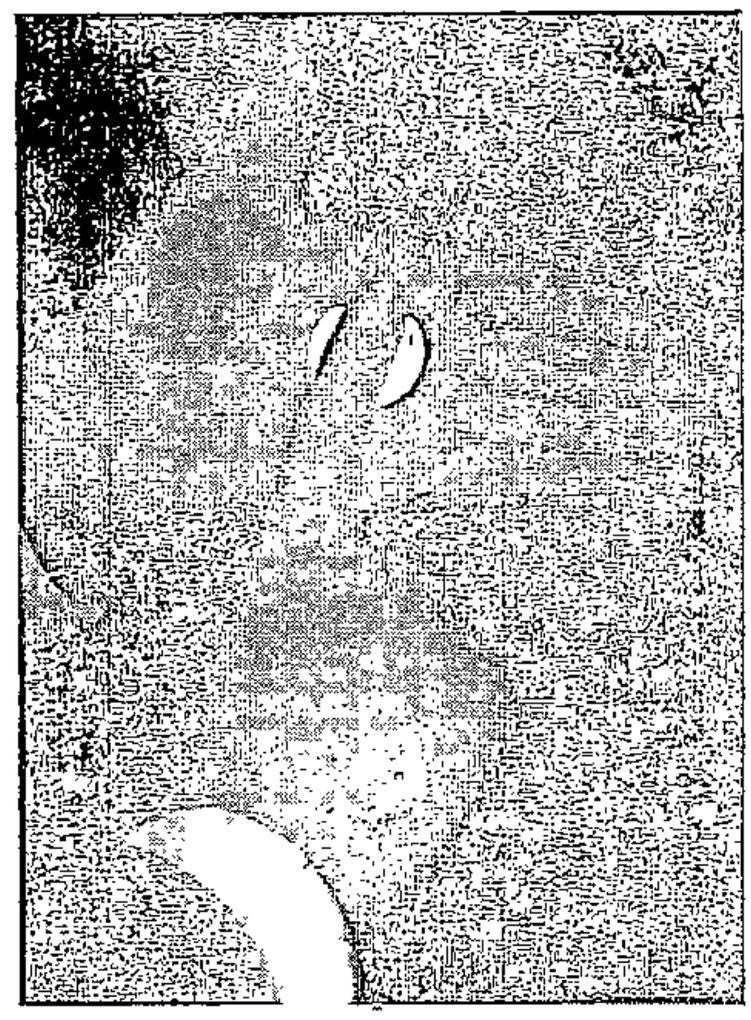


FIG. 78

FIG. 79

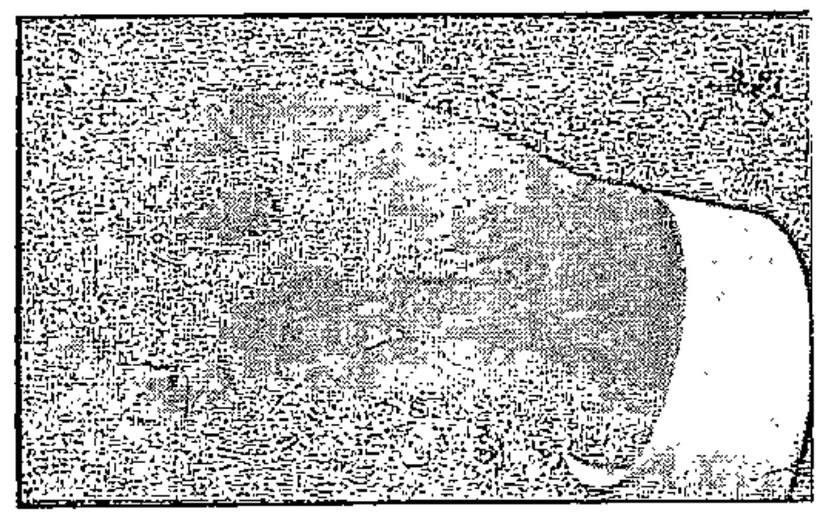


FIG. 80

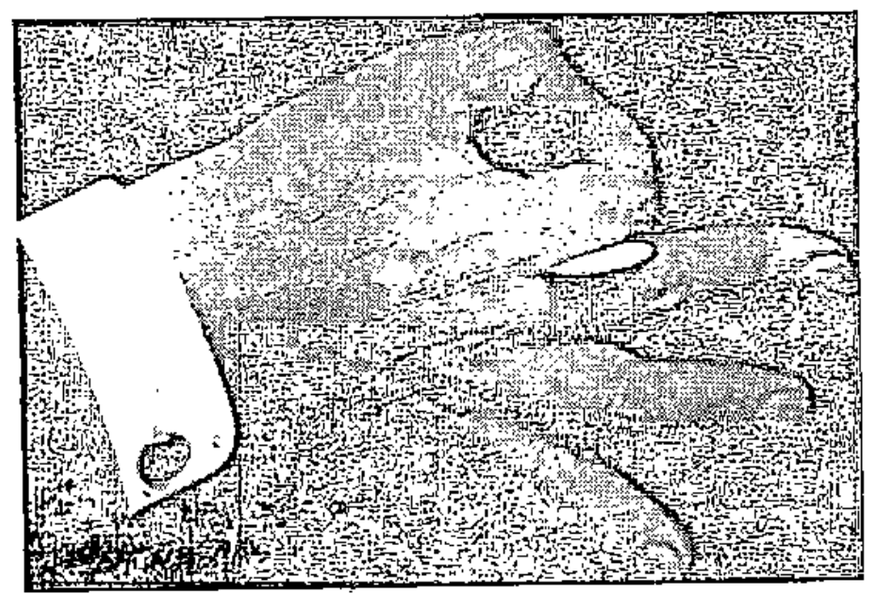


FIG. 81

Les Disparitions

(suite)

77. — La 2e disparition par dépôt réel momentané suivi de reprise; la position de départ.
78. — La 3e disparition même catégorie; la position de départ.
79. — La même (suite); la pièce rattrapée à l'italienne (vue arrière).
80, 81. — La 3e disparition par dépôt réel suivi d'empalmage arrière; l'ouverture successive des doigts; la fin de la pulvérisation (vue arrière).

vent en avant. La pièce est donc bien enfermée dans la main gauche. C'est alors que doit s'opérer la reprise invisible de la pièce et on a soin de ne pas serrer les doigts de la main gauche pour faciliter ce retrait.

Elever un peu le dos de la main droite et retirer le médius et l'annulaire en les repliant pour entraîner la pièce et la mettre immédiatement à l'empalmage N. D. dans la main droite, tout en déplaçant cette main, d'abord vers la droite, puis à gauche et en bas, comme pour bien attirer par ce geste l'attention des spectateurs sur la main gauche demeurée immobile et censée contenir la pièce. Remuer ensuite les doigts de cette dernière main pour obtenir la pulvérisation et la disparition de la pièce.

Si le mouvement de la main droite est bien exécuté comme il vient d'être expliqué, il est impossible aux spectateurs d'apercevoir, à aucun moment, la pièce pendant le retrait. Ils ne peuvent non plus s'imaginer qu'on puisse enlever, sous leurs yeux, aussi audacieusement la pièce; c'est pourquoi cette disparition est très efficace. La seule objection que l'on puisse faire, c'est qu'il est peu naturel de tenir ainsi une pièce.

VARIANTE. — On peut, en pinçant la pièce entre l'index et le médius et en la portant, en repliant ces doigts au moment du retrait, à l'italienne dans la main droite, obtenir à peu près le même effet. Nous avons déjà vu que la cinquième disparition, par prise simulée, fondée sur ce même principe, donnait également un résultat assez analogue à la quatrième disparition de la même catégorie inventée par M. Nelson Downs.

II. — LA PIÈCE, DÉPOSÉE DANS LE BAS DE LA MAIN GAUCHE RENVERSÉE ET FERMÉE, EST REPRISE ENTE LE MÉDIUS ET L'ANNULAIRE DE LA MAIN DROITE ET PORTÉE A L'EMPALMAGE N. D. DANS CETTE DERNIÈRE MAIN. — Se tenir dans la même position que pour la précédente disparition, la main gauche renversée et fermée, le dos en avant. Placer, avec la main droite, la pièce, la tranche entre la fourche du pouce et le pli de la première articulation de l'index replié dans la main gauche, de telle façon que la partie inférieure en demeure visible. Pousser ensuite la pièce par le

bas pour la faire rentrer complètement dans cette main à l'aide des bouts du médius et de l'annulaire droits, tournés l'intérieur en avant. Dès que la pièce n'est plus visible, tout en ayant l'air de continuer à l'enfoncer, la pincer entre le médius et l'annulaire et, comme pour avoir plus de force, retourner ces doigts, le dessus en avant, pour les faire pénétrer dans la main gauche. Profiter alors de ce qu'ils sont en grande partie masqués par la main gauche pour les replier et mettre invisiblement la pièce à l'empalmage N. D. dans la main droite, puis les redresser avant de les sortir vides et écartés de la main gauche qui réduit ensuite la pièce à néant de la manière accoutumée.

III. — LA PIÈCE, MAINTENUE PAR L'INDEX DROIT AU CENTRE DE LA MAIN GAUCHE FERMÉE, EST ENSUITE REPRISE A L'ITALIENNE DANS LA MAIN DROITE. — Placer la pièce dans la main gauche, un peu plus près de la naissance des doigts que pour la position de l'empalmage, et poser dessus, pour la maintenir, en place, le bout de l'index de la main droite. Se tourner le côté droit vers le public et porter la main gauche verticalement en large, l'intérieur en avant, le pouce en haut. Dans cette position, l'index droit est indispensable pour retenir la pièce, le dessus de ce doigt et le dos de la main droite se trouvent dirigés en avant et dans une position verticale. Fermer les doigts de la main gauche ; dès qu'ils cachent la pièce et l'index, écarter celui-ci du fond de la main et laisser ainsi glisser la pièce que l'on rattrape à l'italienne dans la main droite. Il ne reste plus qu'à retirer assez lentement l'index, puis à remuer les doigts de la main gauche pour amener la disparition de la pièce.

Certains opérateurs, au lieu de laisser ainsi tomber la pièce à l'italienne, l'agrippent avec l'index, au moment où la main gauche se ferme et, en retirant et en repliant vivement ce doigt, la portent de cette manière à la position de l'italienne. Pour dissimuler ce retrait de la pièce, ils font, en même temps, avec la main droite, un mouvement analogue à celui décrit pour la première disparition de cette troisième catégorie. Nous préférons la première manière qui ne demande aucun mouvement rapide.

IV. — La pièce, déposée dans la paume de la main gauche, est reprise au tombé dans la main droite. — Placer la pièce au centre de la main gauche et fermer cette main, tout en ayant soin de ne pas trop serrer la pièce. Porter la main gauche en haut et à gauche, l'intérieur restant en avant, puis passer la main droite devant, de haut en bas, le dos vers les spectateurs, comme pour bien attirer l'attention de ces derniers sur la main qui tient la pièce.

Au moment précis où la main droite masque ainsi le bas de la main gauche, abandonner la pièce de cette dernière main sans faire aucun mouvement appréciable des doigts et la rattraper, soit à l'empalmage des doigts, soit à l'empalmage ordinaire dans la main droite. Il ne reste plus qu'à accomplir les mouvements de pulvérisation habituels et à ouvrir la main gauche pour faire constater la disparition de la pièce.

§ IV. — *Les prises ou dépôts réels, suivis d'empalmage arrière dans la même main.*

Dans cette quatrième catégorie de disparitions, c'est dans la main qui s'empare réellement de la pièce, ou dans laquelle la pièce est effectivement déposée, que cette dernière reste cachée à l'empalmage arrière.

I. — Prise réelle et passage de la pièce a l'italienne arrière dans la main droite (M. Stanyon). — Présenter la pièce tenue dans la main gauche par la tranche, entre le pouce et le médius, dans la position déjà décrite pour la disparition au tourniquet. Approcher, comme il a été dit, la main droite et encercler la pièce entre le pouce dessous et les autres doigts dessus, et profiter de ce que ces derniers la masquent pour la saisir à l'italienne arrière dans la main droite. Fermer en même temps cette main et l'éloigner, en la retournant l'intérieur en avant, comme si elle tenait la pièce cachée contre la paume. Bien faire attention, en accomplissant ce mouvement, de tenir la main dans l'angle voulu pour qu'à aucun moment la pièce ne puisse être aperçue par les spectateurs. Il suffit ensuite

de remuer les doigts, puis de les ouvrir, pour faire constater la disparition de la pièce.

II. — DÉPOT RÉEL ET PASSAGE DE LA PIÈCE A L'ITALIENNE ARRIÈRE DANS LA MAIN DROITE. — Prendre ou déposer ostensiblement la pièce dans la main droite, tourner le côté gauche vers les spectateurs et joindre les deux mains pour réduire la pièce à néant par friction. Sous le couvert des mouvements nécessités par cette action, placer la pièce à l'italienne arrière dans la main droite et montrer vides les paumes des deux mains.

Pour faire réapparaître la pièce, réunir à nouveau les deux mains et, sous le couvert de la main gauche, la ramener dans le fond de la main droite.

III. — DÉPOT RÉEL ET PASSAGE DE LA PIÈCE AU PINCEMENT ARRIÈRE A LA BASE DE L'INDEX ET DU MÉDIUS DANS LA MAIN DROITE. (Personnel). — Déposer la pièce ostensiblement dans la main droite, puis fermer et retourner cette main le dos en avant, en la portant sur la droite et en tournant en même temps le corps dans la même direction. Profiter du retournement de la main droite pour insérer invisiblement la tranche de la pièce dans le bas de l'intervalle séparant l'index du médius. Retourner alors, à nouveau, cette main fermée, l'intérieur en avant et, tout en agitant les doigts, comme pour pulvériser la pièce, faire glisser cette dernière, au moyen du déplacement et du frottement de l'index et du médius l'un contre l'autre, au pincement arrière à la base de ces deux doigts. Etendre à ce moment et écarter successivement le petit doigt, l'annulaire, puis le médius, en continuant à tenir le bas de l'index jusqu'à la deuxième articulation joint au médius et en frottant le bout de ce même doigt contre le bout du pouce. Etendre ensuite et allonger l'index contre le médius en réunissant également les autres doigts et écarter le pouce pour montrer la main complètement vide.

IV. — DÉPOT RÉEL ET PASSAGE DE LA PIÈCE SUR LE DOS PRÉALABLEMENT HUMECTÉ DE LA MAIN DROITE. — Humecter, à l'insu des spectateurs, le dos de la main droite ; déposer ensuite

la pièce dans cette main que l'on tourne l'intérieur vers le public, en portant le corps à droite. Joindre les deux mains pour amener, par friction, la disparition de la pièce et, sous le couvert de la main gauche et à l'aide des doigts de cette main, appuyer la pièce contre le dos de la main droite où l'humidité la fera adhérer. Ouvrir alors les deux mains, les doigts écartés, pour faire constater la disparition.

Pour faire revenir la pièce à sa première position, joindre à nouveau les deux mains, détacher la pièce avec les doigts de la main gauche, frotter la place où elle a été maintenue, pour effacer la marque et ramener la pièce dans la paume de la main droite.

§ V. — *Les jets simulés dans l'espace, un récipient, ou dans la main.*

Les disparitions de cette cinquième catégorie se distinguent des dépôts simulés en ce que l'action étant plus rapide permet à elle seule de dissimuler la mise à l'empalmage de la pièce dans la même main ou son envoi dans un endroit quelconque.

I. — LES JETS SIMULÉS DANS L'ESPACE OU DANS UN RÉCIPIENT, LE DOS DE LA MAIN TOURNÉ VERS LE PUBLIC. — Nous ne saurions étudier une à une toutes les disparitions rentrant dans cette catégorie. Il est évident, en effet, qu'en se tenant le côté gauche et en ayant le dos de la main droite vers le public, on peut, dans le mouvement de la main et de l'avant-bras de haut en bas, puis de bas en haut, pour faire le geste de jeter une pièce dans l'espace, placer celle-ci à tous les empalmages déjà décrits dans l'intérieur de la main en faisant agir, à cet effet, les doigts de la manière indiquée pour la porter à ces diverses positions. Disons seulement, d'une part, que les empalmages les plus pratiques en pareil cas sont : l'empalmage ordinaire, l'empalmage N. D., l'italienne et le pincement supérieur avant; d'autre part, qu'un défaut fréquent des opérateurs consiste à commencer les mouvements des doigts nécessaires pour amener la pièce à ces

divers empalmages dès que la main et l'avant-bras se baissent pour prendre l'élan nécessaire pour le jet dans l'espace, alors qu'il ne faut accomplir ces mouvements que pendant l'action même du jet, c'est-à-dire quand la main et l'avant-bras sont lancés de bas en haut.

Lorsque les mouvements de mise à l'empalmage doivent être exécutés sous le couvert du jet de la pièce, dans un chapeau haut de forme par exemple, comme cela a lieu dans l'expérience de la chasse aux pièces ou pluie d'argent, ils ne doivent être commencés que lorsque le chapeau cache déjà la main au public.

II. — LES JETS SIMULÉS DANS L'ESPACE OU DANS UN RÉCIPIENT, L'INTÉRIEUR DE LA MAIN TOURNÉ VERS LE PUBLIC. — Le simulacre du jet dans l'espace permet également de faire passer, à l'insu des spectateurs, la pièce tenue à la coulée dans la main droite, par exemple, à la coulée arrière de cette même main, à l'aide de l'une ou de l'autre des deux manières que nous avons décrites pour arriver à ce résultat, c'est-à-dire avec ou sans l'intervention du pouce. Il est nécessaire que le léger mouvement de la main de haut en bas, puis de bas en haut et que le passage de la pièce d'une position à l'autre, soit accompli très rapidement, pour que l'illusion soit parfaite.

En étant dans la même position et en tenant la pièce par la tranche, soi-disant entre les extrémités du pouce et de l'index de la main droite, mais, en réalité, entre le bout du pouce et l'intervalle qui sépare les extrémités de l'index et du médius, on fera passer facilement la pièce au pincement supérieur arrière sous le couvert du mouvement de bas en haut qui accompagne le jet simulé dans l'espace.

Ces procédés d'empalmage arrière pourront également être employés en faisant le simulacre de lancer les pièces dans le chapeau haut de forme. Dans ce cas encore, il ne faudra commencer les mouvements des doigts que lorsque la main sera dissimulée à la vue du public dans l'ouverture du chapeau.

Jet simulé dans l'espace et passage de la pièce à la coulée arrière, puis dans la manche. — Tenant le corps le côté gauche

vers le public et l'intérieur de la main en avant, avec la pièce à la coulée, faire le simulacre de lancer la pièce dans l'espace, et avoir soin, en faisant ce geste, de porter la main dans une position verticale, le bout des doigts dirigés vers le ciel. Faire, en même temps, passer la pièce à la coulée arrière, puis l'abandonner. La pièce glissera alors le long du dos de la main et de l'arrière du poignet pour gagner la manche et l'on pourra montrer ensuite les deux côtés de la main pour en faire constater la disparition.

III.— LES JETS SIMULÉS DANS LA MAIN.— 1° *Jet simulé, avec claquement dans le fond de la main gauche et mise de la pièce à l'empalmage ordinaire dans la main droite.* — Tourner le côté droit du corps vers le public et présenter la pièce, tenue à plat, entre les extrémités du pouce, de l'index et du médius de la main droite. La lancer dans le fond de la main gauche ouverte, l'intérieur en avant, de manière à l'y faire claquer et fermer immédiatement cette main. Recommencer une ou deux fois ce geste. La dernière fois, au lieu de lancer réellement la pièce, la mettre, en faisant le simulacre de ce mouvement, à l'empalmage ordinaire de la main droite et, en même temps, fermer la main gauche en faisant, avec les doigts de cette main frappant vivement contre la paume, le même claquement précédemment produit par l'arrivée de la pièce au même endroit. Ce claquement est très facile à opérer ; s'il est bien exécuté et si les mouvements des deux mains sont combinés et accomplis exactement comme au cas du jet réel de la pièce, l'illusion sera complète.

2° *Jet simulé, avec claquement dans la main gauche, et transfert de la pièce dans la manche droite.* — Cette disparition est fondée, comme la précédente, sur la similitude des deux claquements produits par la pièce ou par la fermeture brusque des doigts, contre la paume de la main gauche. Au lieu de mettre la pièce à l'empalmage, on profite du jet simulé pour la faire passer dans la manche droite. Pour obtenir ce résultat, glisser de côté le médius contre le pouce de la main droite en appuyant

fortement sur la pièce, de manière à produire dans le creux de la main le bruit bien connu des écoliers pour attirer l'attention du surveillant. Ce mouvement, accompli avec vigueur, projette vivement la pièce dans la manche. Fermer en même temps la main gauche avec le claquement habituel et y faire disparaître la pièce par pulvérisation.

D'autres artistes compliquent un peu l'opération, pour mieux dérouter les spectateurs. Après avoir fermé la main gauche, comil vient d'être dit, ils montrent la main droite vide et s'en servent pour tirer en arrière la manche gauche; ils font ensuite semblant de transférer la pièce de la main gauche dans la main droite, montrent vide la main gauche et s'en servent pour tirer en arrière la manche droite. Ils réunissent enfin les deux mains et les frottent l'une contre l'autre avant de les montrer vides des deux côtés.

3° *Jet simulé dans la main gauche et dépôt de la pièce dans le col de la chemise.* — Tourner le côté gauche du corps vers le public et tenir la main gauche ouverte horizontalement, l'intérieur dirigé vers le haut. Présenter la pièce, saisie par le bord, entre le pouce et l'index de la main droite. Lever cette main jusque vers la tête, pour pouvoir frapper la main gauche en l'abaissant rapidement ensuite en comptant « un ». Renouveler le même geste et profiter de ce que la main droite remonte près du col de la chemise, du côté opposé aux spectateurs, pour y abandonner la pièce, puis compter « deux », quand cette main frappe la main gauche. Relever immédiatement la main droite et frapper vivement, une dernière fois la main gauche en comptant : « trois », puis montrer les deux mains vides.

Cette disparition, déjà décrite par Robert Houdin sous le nom d'escamotage à la cravate, peut s'opérer, de la même façon, dans la main d'un spectateur.

§ VI. — *Les jets réels suivis de reprises dans la même main.*

Dans cette dernière catégorie, il y a un jet réel de la pièce dans l'une des deux mains et c'est seulement ensuite qu'a lieu la

reprise dans la main qui a effectué ce jet. Nous ne citerons qu'une disparition de ce genre.

JET RÉEL DE LA PIÈCE DANS LA MAIN GAUCHE, AVEC REBONDISSEMENT A L'EMPALMAGE ORDINAIRE DANS LA MAIN DROITE. — Se tenir exactement dans la même position que pour la disparition par jet simulé avec claquement dans la main et procéder d'abord de même, c'est-à-dire faire claquer la pièce dans le fond de la main gauche et fermer celle-ci, puis reprendre la pièce dans la main droite. La dernière fois, lancer la pièce de la même façon, mais plus fort et faire, au moment précis où elle touche la la paume de la main gauche, un brusque mouvement de cette main en avant. Ceci a pour résultat de faire rebondir la pièce vers la paume de la main droite qui la cache entièrement à la vue du public et on en profite pour saisir la pièce au vol à l'empalmage ordinaire de la main droite. L'expérience seule peut apprendre le mouvement nécessaire pour réussir cette petite acrobatie manuelle. On ferme ensuite la main gauche, comme si elle contenait la pièce, et on termine de la manière habituelle.

SECTION III. — LE CHANGE.

Le change désigne, dans le langage de la prestidigitation, la substitution d'une pièce à une autre, à l'insu des spectateurs. Robert Houdin place le change parmi les principes car, en matière de pièces de monnaie, il est souvent d'usage de prétendre se servir de pièces marquées par les spectateurs et il est, en pareil cas, nécessaire, pour la réussite du tour, de pouvoir remplacer ces pièces par d'autres. Il indique trois procédés de change : par l'empalmage, par la coulée, au plateau. Nous décrirons les deux premiers qui, rentrant dans notre cadre, sont toujours en usage, avant de passer à l'explication de quelques autres substitutions.

§ I. — *Les Procédés de change décrits par Robert Houdin*

PREMIER PROCÉDÉ. — Ce procédé a été désigné par notre auteur sous la désignation : change par empalmage.

Tenir à l'empalmage ordinaire de la main droite une pièce indifférente et saisir du bout des doigts de la même main la pièce marquée qu'il s'agit de changer. Porter cette main au-dessus de la main gauche ou de la table et y déposer soi-disant la pièce empruntée. En réalité, laisser tomber la pièce conservée secrètement à l'empalmage et empalmer vivement l'autre pièce à sa place.

Cette substitution est assez difficile à réaliser d'une manière parfaite. La première difficulté consiste à empalmer la pièce marquée aussitôt après le départ de l'autre, en évitant cependant qu'il y ait rencontre des deux pièces et, par suite, production d'un bruit révélateur, et la deuxième à abandonner la pièce à l'empalmage, de telle manière qu'elle paraisse bien provenir du bout des doigts.

Il est plus facile de réussir en mettant la pièce empruntée à l'italienne.

DEUXIÈME PROCÉDÉ. — *Appelé par Robert Houdin : le change par la coulée.* — Tenir la pièce ordinaire à la position de la coulée dans la main droite légèrement courbée et prendre la pièce marquée entre le pouce et l'index de la même main. Porter cette main, le dessus des doigts en avant, au-dessus de la main gauche ou de la table et y déposer, soi-disant, la pièce empruntée, mais en réalité laisser tomber l'autre pièce et glisser à sa place, sur l'extrémité des doigts médius et annulaire, la pièce marquée.

Dans ce cas encore, il faut bien prendre soin de ne pas laisser les pièces entrer en contact l'une avec l'autre. Il est plus facile de réussir et de conserver à la main une apparence naturelle, surtout quand on se sert de pièces de la dimension du demi-dollar, en mettant successivement ces pièces à l'empalmage des doigts.

§ II. — *Les autres procédés de change*

PREMIER PROCÉDÉ. — *Le change au tourniquet.* — La pièce ordinaire étant cachée, suivant la commodité de l'opérateur, à

l'empalmage ordinaire ou à l'empalmage du bout des doigts dans la main droite, tenir la pièce marquée dans la main gauche, dans la position voulue pour l'exécution du tourniquet. Approcher la main droite, enserrer la pièce marquée de la manière bien connue, la laisser tomber dans la main gauche, tout en faisant le simulacre de s'en emparer dans la main droite qui se referme à cet effet, puis ouvrir immédiatement cette dernière main en la retournant et présenter la pièce indifférente qui s'y trouve comme étant celle que l'on vient d'emprunter.

DEUXIÈME PROCÉDÉ. — *Le change à la pincette simulée* (M. Grivolas). — Remarquons d'abord qu'on peut substituer une pièce à une autre, au moyen de la pincette ordinaire, en l'employant de la même façon que le tourniquet, mais nous préférons le procédé suivant qui est de l'invention de M. Grivolas. Tenir la pièce ordinaire dissimulée à l'empalmage dans la main droite et la pièce marquée par le plat au bout des doigts de la main gauche, dans la position préparatoire à l'exécution de la pincette. Approcher la main droite, le pouce derrière, les doigts réunis devant et masquant la pièce, comme pour s'en saisir ; mais, à ce moment, laisser tomber la pièce marquée dans la main gauche et faire glisser la pièce à lui substituer de l'empalmage ordinaire à l'extrémité des doigts de la main droite où on la saisit entre le pouce et le médius. Eloigner ensuite la main droite en la retournant pour laisser voir cette pièce qui, pour les spectateurs, est toujours celle qu'on a précédemment empruntée.

TROISIÈME PROCÉDÉ. — *Le change par l'empalmage du pouce à l'aide des deux mains.* — Tenir la pièce ordinaire cachée à l'empalmage du bout des doigts, dans la main droite et la pièce marquée dans la position préparatoire à l'exécution du tourniquet dans la main gauche. Passer incidemment la main droite devant cette dernière pièce, en profiter pour glisser dessous le pouce caché par les autres doigts réunis et la saisir à l'empalmage du pouce. Déposer à sa place la pièce indifférente, puis ramener la main droite en arrière en y transférant la pièce enlevée à l'italienne, afin de donner à cette main une apparence plus

naturelle. Pour les spectateurs, la main droite n'a fait que passer sur la pièce empruntée qui n'a pas bougé.

QUATRIÈME PROCÉDÉ. — *Le change par l'empalmage des doigts.* — Les pièces étant tenues comme dans le troisième procédé, passer de même la main droite devant la pièce marquée. Profiter de ce que cette dernière se trouve ainsi cachée pour la laisser tomber à l'empalmage des doigts de la main gauche et déposer à sa place la pièce ordinaire. A ce moment, on peut incliner en avant la main gauche, pour permettre aux spectateurs de voir la paume de cette main vide et montrer incidemment que la main droite est également vide.

CINQUIÈME PROCÉDÉ. — *Le change par l'empalmage du pouce à l'aide d'une seule main.* — Tenir la pièce ordinaire cachée à l'empalmage des doigts et la pièce marquée visiblement entre le bout du pouce et de l'index de la main droite. Dans cette position, on peut laisser voir incidemment vide la paume de la main, alors qu'au moment d'opérer le dos de la main sera tourné vers le public. Pour produire la substitution : glisser, à l'aide du pouce, la pièce marquée contre le médius et placer le bout de l'index sur la tranche. Faire agir ce doigt et le médius pour glisser la pièce entre les plis des deux articulations du pouce et la retenir à l'empalmage à cet endroit. Etendre ensuite légèrement le médius et l'annulaire pour libérer la pièce ordinaire et placer dessus le bout du pouce. Pousser alors, à l'aide de ce dernier, cette pièce jusqu'à l'extrémité de l'index, dans la position précédemment occupée par la pièce marquée. Cette action du pouce a pour effet de libérer, à son tour, la pièce marquée qui se retourne sur elle-même et vient se loger entre les plis des articulations du médius et de l'annulaire recourbés, dans la position primitive de l'autre pièce. Le tout, bien entendu, doit être accompli en un seul temps et très vivement, sous le couvert d'un mouvement de bas en haut de la main.

Il existe encore d'autres procédés d'exécution du change,

mais nous pensons avoir indiqué les principaux et les plus pratiques.

Tous ces procédés peuvent également s'employer pour produire le changement d'une pièce à la vue des spectateurs; par exemple le changement d'une pièce de cinq francs en argent en une pièce de cent francs en or, d'un gros sous de bronze en une pièce de deux francs en argent, d'un penny en demi-florin. Ils peuvent, en pareil cas, être combinés entre eux, pour que le même ne soit pas employé deux fois de suite, quand on désire faire reprendre à la pièce transformée sa valeur primitive, c'est-à-dire opérer deux changements successifs.

CHAPITRE II

Le Double Empalmage, les Diverses Passes et Manipulations nouvelles.

Nous commencerons ce chapitre par l'étude des différentes méthodes permettant de réaliser le double empalmage. Nous expliquerons ensuite les différentes manières de montrer les mains vides tout en conservant une ou plusieurs pièces cachées, les différents passages de pièces d'une main dans l'autre, et nous terminerons par la description de diverses passes et manipulations nouvelles.

SECTION I. — Le double empalmage.

Le double empalmage consiste à faire passer, tour à tour, la pièce à l'insu des spectateurs devant et derrière la même main, de façon à pouvoir en montrer successivement vides les deux côtés.

Plusieurs méthodes ont été successivement trouvées et sont encore actuellement appliquées pour produire ce résultat.

Première méthode.— La première méthode, d'après l'ordre chronologique, consiste dans le passage de la pièce de la coulée avant à la coulée arrière, puis dans le retour de la pièce à la coulée avant, passes que nous connaissons déjà, mais qui, dans le cas présent, doivent être dissimulées par le retournement de la

main, accompli en même temps que le changement de position de la pièce.

Comme point de départ : se tenir le corps tourné à droite, le bras allongé, la main droite l'intérieur tourné vers les spectateurs, le pouce dirigé en haut et écarté des autres doigts allongés et joints, la pièce, bien en vue, dans la position de la coulée. Commencer par faire disparaître la pièce, en la faisant passer invisiblement à la coulée arrière sous le couvert d'un jet simulé dans l'espace, ainsi qu'il a été expliqué au chapitre précédent. C'est alors qu'il s'agit de montrer vides les deux côtés de la main.

Première phase : Montrer vide le dos de la main. — Commencer à retourner la main et le poignet sans déplacer le bras, en pliant les doigts à partir seulement de la première articulation en les conservant allongés et joints. Dès que la main se trouve placée de manière à ce que le dos et le pouce soient seuls visibles, dans une position à peu près verticale, replier le médius et l'annulaire pour les faire passer de l'autre côté de la pièce en la faisant pivoter de la manière déjà décrite, l'index et l'annulaire restant immobiles. Redresser ensuite les quatre doigts masqués jusqu'alors et faire voir aux spectateurs le dos de la main vide, les doigts allongés et dirigés diagonalement vers le ciel et joints, le pouce écarté dirigé vers le sol. Le tout doit être exécuté en un seul temps, et d'un mouvement continu.

Deuxième phase : Faire voir à nouveau l'intérieur de la main vide. — Commencer à retourner la main en repliant les doigts à partir de la première articulation seulement. Au moment où le dos de la main placé presque verticalement et le pouce dirigé en haut sont seuls visibles pour le public, replier le médius et l'annulaire et les faire passer de l'autre côté de la pièce, en la faisant pivoter, puis les étendre et redresser les quatre doigts, pendant que l'on retourne la main, l'intérieur en avant, dans la position du début.

Nous n'avons parlé que de la main droite, mais le double

empalmage doit pouvoir être exécuté de l'une ou de l'autre main avec la même facilité.

Inconvénients de cette méthode. — Modifications à y apporter pour y remédier. — La méthode, ainsi exposée, comme on l'exécutait à l'origine, présente plusieurs défauts. On lui a reproché, en premier lieu, d'être d'une assez grande difficulté d'exécution : s'il est facile de conserver la pièce à la coulée, la paume de la main en avant, il est beaucoup plus difficile de la maintenir un certain temps dans la même position, lorsque la main est renversée le dos en avant. Il est encore plus difficile, en second lieu, de faire passer de cette manière, plusieurs fois de suite, la pièce d'une position à l'autre, le pivotage continuel de la pièce la déplace légèrement chaque fois et aboutit fatalement à sa chute. Enfin, même lorsque le dos de la main est tourné vers le public, il n'est pas possible de maintenir la pièce tout en écartant les doigts.

Le premier inconvénient signalé disparaît avec la pratique et ne saurait suffire à faire abandonner cette méthode. Le second, par contre, est beaucoup plus sérieux ; on a tenté d'y remédier en faisant intervenir le pouce, soit chaque fois, soit de temps à autre, pour replacer la pièce au bon endroit, mais cet expédient est disgracieux et son application retire au procédé une partie de sa valeur.

On a trouvé également le moyen de pouvoir écarter les doigts, lorsque le dos de la main est tourné vers les spectateurs. Ce moyen consiste à faire passer, de temps à autre, en pareil cas, la pièce à l'empalmage ordinaire. Pour ce faire, au moment où l'on retourne la main, après en avoir montré l'intérieur vide, on replie complètement les doigts, ce qui amène un côté de la tranche de la pièce contre le haut de la paume ; la maintenant dans cette position à l'aide de l'index et de l'auriculaire, on retire en arrière le médius et l'annulaire, jusqu'à ce que les bouts en viennent en contact avec le côté opposé de la tranche. On les y appuie alors, ce qui a pour résultat, d'abord de retourner la pièce, puis de l'appliquer dans le creux de la main, à la place voulue pour l'empalmage ordinaire. On la retient à cette der-

nière position et on redresse les doigts, en les écartant; les spectateurs voient donc à ce moment le dos de la main vide, le pouce et les doigts écartés.

Pour ramener la pièce à la coulée arrière et pouvoir montrer vide l'intérieur de la main, il faut replier à nouveau complètement les doigts, de façon à ce que les bouts du médius et de l'annulaire, ou plus exactement les ongles de ces doigts, soient placés contre le haut de la pièce et que l'index et l'auriculaire, la serrant par la tranche à droite et à gauche, la retournent en l'appliquant contre le dessus des phalangettes des deux autres doigts, tout en retournant la main, pour en montrer l'intérieur vide. Cette deuxième opération est assez difficile à réaliser.

Malgré cette adjonction, cette première méthode demeure inférieure aux deux suivantes.

Deuxième méthode (M. Nelson Downs). — *Principe de cette méthode.* — Cette deuxième méthode consiste essentiellement dans le transfert de la pièce du pincement supérieur arrière à l'empalmage N. D., puis, de ce dernier empalmage, à la position primitive, sous le couvert du retournement de la main.

Le point de départ est le même que pour la méthode précédente. On commence par faire disparaître la pièce qui est à la coulée dans la main droite, tournée l'intérieur en avant, en la faisant passer invisiblement à la coulée arrière. C'est alors qu'il faut montrer à nouveau vides les deux côtés de la main.

Première phase : Montrer le dos de la main vide. — Transférer d'abord la pièce, de la manière indiquée dans la première section du chapitre précédent, de la coulée arrière au pincement supérieur arrière, c'est-à-dire entre les extrémités de l'index et du médius. Commencer ensuite à fermer les doigts, à partir de la première articulation seulement, c'est-à-dire en les conservant allongés et à retourner la main et le poignet sans bouger le bras. Dès que le dos de la main se trouve tourné vers les spectateurs, dans une position presque verticale, le pouce en haut, et que les doigts sont par suite masqués, passer l'annulaire allongé

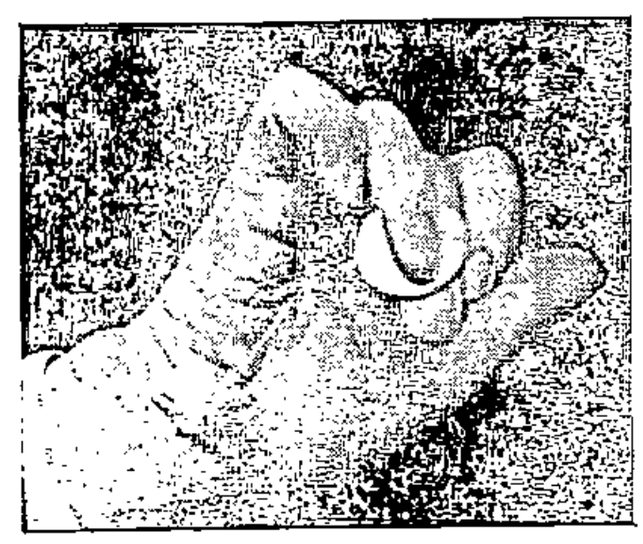


FIG. 82

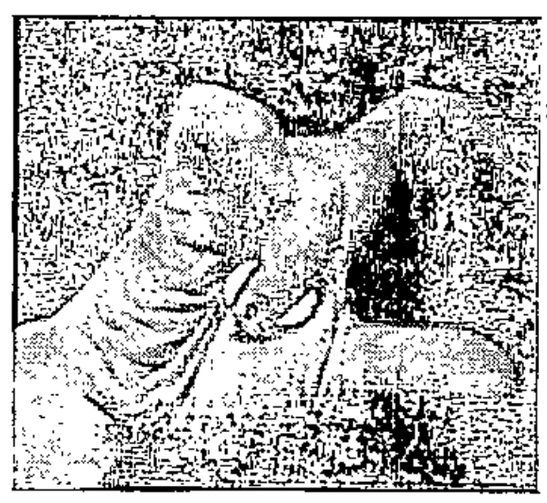


FIG. 83

FIG. 84

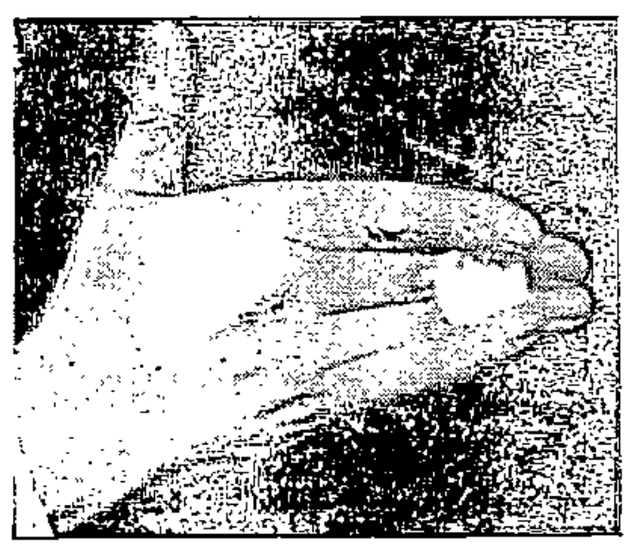


FIG. 85

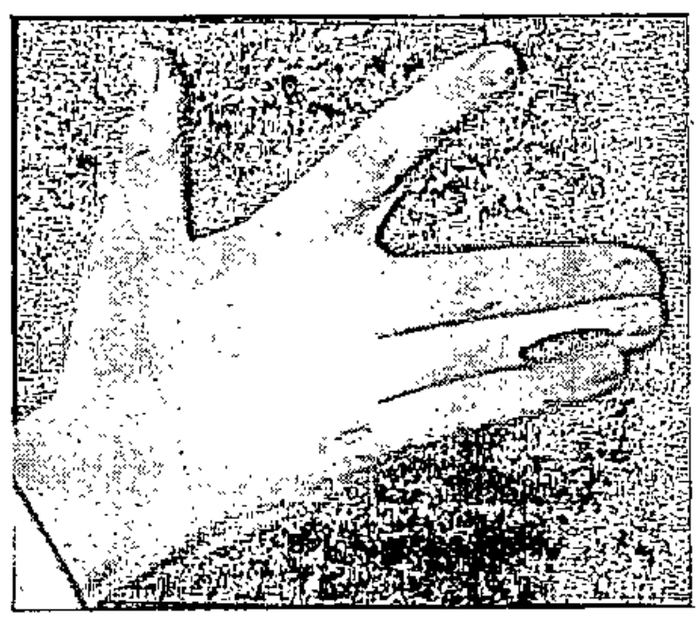


FIG. 86

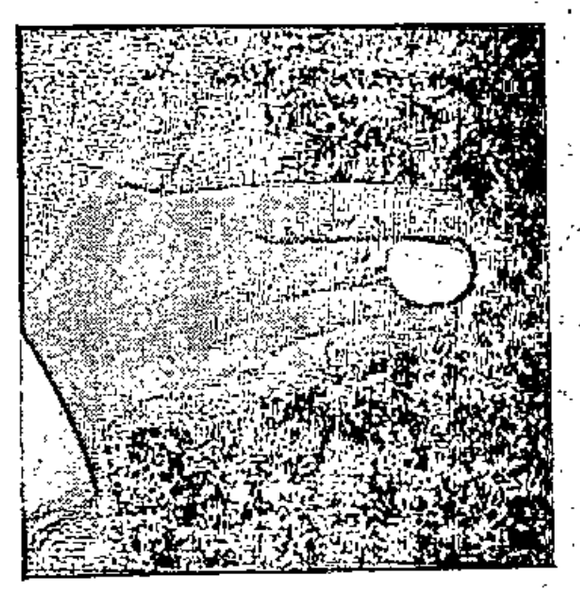


FIG. 87

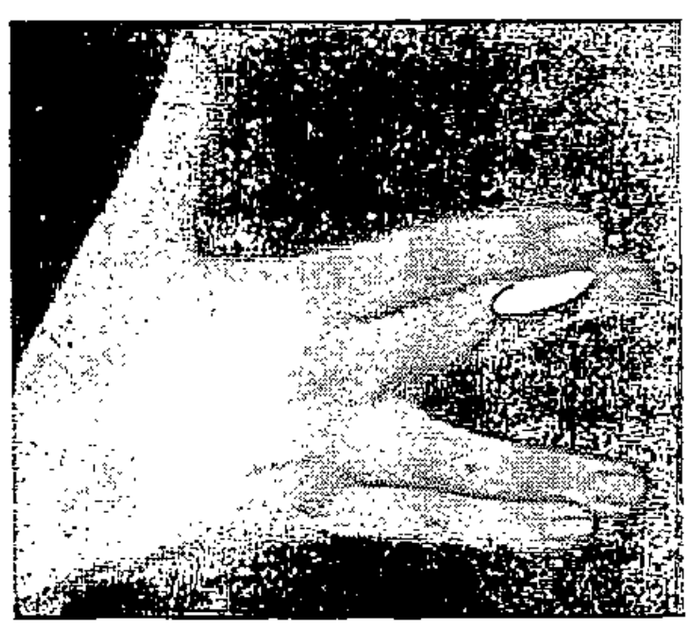


FIG. 88

Le Double Empalmage

Le Procédé complémentaire pour écarter les doigts, l'intérieur de la main tourné en avant.

(vues arrière)

82, 83, 84. — La deuxième méthode, 1re phase.

85. — Le passage de la pièce au pincement inférieur arrière.

86. — La pièce au dit pincement; l'index écarté du médius.

87. — Le passage de la pièce au pincement supérieur arrière.

88. — La pièce au dit pincement; le médius écarté de l'annulaire.

par-dessus la pièce et le placer le bout contre celui de l'index. A ce moment, la pièce se trouve pincée entre le médius dessus et l'annulaire dessous, c'est-à-dire de la manière précédemment indiquée pour la porter à l'empalmage N. D. Il n'y a donc plus qu'à la mettre à cet empalmage, en repliant les deux doigts du milieu, puis à allonger et à écarter le pouce et les quatre doigts pour montrer vide le dos de la main. Le tout doit être accompli en un seul temps, de telle manière que les spectateurs ne puissent pas se douter que les doigts ont été, à un moment donné, soustraits à leurs regards.

Deuxième phase : Montrer l'intérieur de la main vide. — Replier les doigts et pincer, à nouveau, la pièce entre le médius et l'annulaire, de la manière déjà décrite, la retirer de l'empalmage N. D. et la porter le bord dessous et contre le bout de l'index, puis la pincer entre ce doigt et le médius, pendant que l'annulaire, devenu inutile, repasse par-dessous et vient s'appliquer contre le médius. Ce transfert a lieu sous le couvert du dos de la main demeurée immobile. A ce moment, retourner la main en avant, les doigts allongés et joints, pour en faire voir l'intérieur vide. Bien que nous ayons dû scinder le mouvement pour l'expliquer, il doit être exécuté, comme celui de la première phase, en un seul temps et sans arrêt.

Tel est le principe essentiel de la méthode Nelson Downs qui permet de montrer la main, le pouce et les doigts écartés, quand elle est tournée le dos en avant.

Le complément de la Méthode. — La méthode complète est plus compliquée; voici en quoi elle consiste :

Une fois la pièce transférée, sous le couvert d'un jet simulé dans l'espace, à la coulée arrière, la faire passer de cette dernière position au pincement supérieur arrière; écarter alors le médius et l'annulaire allongés, pour faire voir qu'il n'y a rien entre eux. Passer ensuite l'annulaire allongé par-dessus la pièce, pour la faire glisser au pincement avant, entre ce doigt et le médius, tout en retournant la main, ce qui permet de montrer le dos de la main vide et de démontrer qu'il n'y a rien entre l'in-

dex et le médius d'une part, l'annulaire et l'auriculaire d'autre part. Pousser la pièce avec le pouce au pincement arrière, entre les mêmes doigts, tout en retournant la main pour en montrer l'intérieur vide, l'index, l'auriculaire et le pouce allongés et écartés. Passer ensuite l'auriculaire derrière la pièce, comme précédemment l'annulaire, en retournant la main et transférer ainsi la pièce au pincement avant entre ces deux doigts, ce qui permettra de montrer vide le dos de la main, l'index et le médius allongés et écartés, puis en poussant la pièce à l'aide du pouce au pincement arrière des mêmes doigts, tout en exécutant un nouveau retournement de la main, d'en faire voir l'intérieur également vide l'index et le médius toujours écartés. Passer alors le médius allongé derrière la pièce pour la ramener au pincement arrière entre ce doigt et l'annulaire et montrer, à nouveau, qu'il n'y a rien de caché entre l'index et le médius, l'annulaire et l'auriculaire. Exécuter le même mouvement avec l'index et ramener ainsi la pièce au pincement supérieur arrière. Transférer ensuite la pièce de cette position à l'empalmage N. D., en retournant la main pour pouvoir montrer le dos de la main vide, les doigts et le pouce écartés, puis la ramener, à nouveau, au pincement supérieur arrière, l'intérieur de la main tourné en avant. A l'aide du médius, la transférer de cette position à l'italienne arrière pour pouvoir montrer à nouveau l'intérieur de la main vide mais cette fois-ci les doigts écartés. Fermer enfin la main, en y laissant tomber la pièce, puis l'ouvrir, pour faire apparaître cette dernière.

Telle est la méthode complète de double empalmage de M. Nelson Downs. Elle constitue une excellente gymnastique des doigts, mais, à part cet avantage, il est absolument inutile de se l'approprier dans son intégralité. Autant le principe en lui-même, tel que nous l'avons expliqué plus haut, est excellent, autant certains des compléments que nous venons de décrire sont d'une pratique dangereuse. Si, à la rigueur, on comprend qu'on puisse montrer la main les deux doigts du milieu joints les deux autres écartés, il est au contraire tout à fait illogique de tenir l'index et le médius, ou surtout l'annulaire et l'auriculaire, joints tout en écartant les autres doigts et de montrer, successivement,

ainsi la main des deux côtés, car c'est indiquer d'une manière évidente aux spectateurs qu'il y a quelque chose de caché entre ces deux doigts, tellement ces deux positions sont peu naturelles. De plus, ces retournements continuels de la main nécessitent l'intervention du pouce qui doit, au contraire, être soigneusement évitée. Enfin, il est à peu près impossible d'opérer ces déplacements successifs et compliqués sans laisser voir la pièce en partie par moments, ne serait-ce que la tranche pincée entre deux doigts et insuffisamment enfoncée dans l'intervalle qui les sépare. Il est d'ailleurs à remarquer que l'inventeur de la méthode se gardait bien de pratiquer ces transferts et ces positions insolites de pièces, au cours des séances qu'il a données à Paris.

Les seules positions qu'il soit désirable de faire prendre à la pièce sont celles qui permettent : 1° de montrer le dos de la main vide, le pouce et les doigts écartés; 2° d'écarter successivement, l'un après l'autre, les doigts de la main tournée l'intérieur en avant; 3° de faire voir l'intérieur de la main vide, le pouce et les doigts écartés.

Il faut retenir de la méthode de M. Nelson Downs, outre le principe qui répond au premier de ces desiderata, le transfert de la pièce du pincement supérieur arrière à l'italienne arrière qui permet de réaliser le troisième. Nous avons déjà eu à faire observer que ce passage de la première de ces deux positions à la seconde était seulement indiqué, mais nullement expliqué, par l'auteur de : « Modern coin manipulation ». Remarquons encore que l'inconvénient de l'italienne arrière est qu'elle ne permet plus pratiquement de passer ensuite la pièce à un autre empalmage; il faut donc n'y recourir que tout à fait exceptionnellement.

PROCÉDÉ PERMETTANT D'ÉCARTER LES DOIGTS, L'UN APRÈS L'AUTRE, L'INTÉRIEUR DE LA MAIN TOURNÉ EN AVANT. — Il nous reste à indiquer comment on peut réaliser le deuxième desideratum d'une manière plus simple que par la précédente méthode. Le principe de cette méthode accessoire consiste dans le transfert de la pièce de la coulée arrière aux pincements supérieur

et inférieur arrière, et le passage direct d'une de ces trois positions à l'une des deux autres. Nous avons étudié les mouvements de doigts nécessaires pour obtenir ces résultats dans la section I du chapitre précédent; nous n'avons donc plus à y revenir.

La pièce se trouvant à la coulée arrière de la main droite, tournée l'intérieur en avant, la transférer au pincement arrière, entre l'annulaire et l'auriculaire et profiter de ce qu'elle est alors masquée par l'épaisseur des trois derniers doigts, pour écarter l'index seul et faire voir qu'il n'y a rien de caché entre ce doigt et le médius. Tout en ramenant l'index à sa position primitive, transférer la pièce au pincement supérieur arrière et profiter de ce qu'elle est alors cachée par l'épaisseur de l'index et du médius pour écarter d'abord l'annulaire et l'auriculaire joints puis, après les avoir réunis aux autres doigts, l'auriculaire seul, pour faire voir qu'il n'y a rien plus rien de caché entre ces trois doigts.

On pourrait conserver la pièce au pincement inférieur arrière, non seulement pendant l'écartement de l'index, mais encore pour écarter l'index et le médius joints et ne la transférer qu'ensuite au pincement arrière, entre l'index et le médius, mais nous préférons le mode d'opérer que nous avons indiqué, car l'index et le médius joints sont plus larges que l'annulaire et l'auriculaire réunis et, plus robustes et plus exercés, permettent un pincement plus assuré.

Nous ne saurions trop engager nos lecteurs à adopter le procédé que nous venons d'exposer; ce qui montre qu'il est pratique et naturel, c'est qu'il a été trouvé simultanément par plusieurs chercheurs.

Troisième méthode. — Elle consiste à transférer successivement la pièce du pincement arrière à l'italienne et réciproquement, sous le couvert du retournement de la main à chaque changement de position. Elle a déjà été décrite dans « L'étude sur les nouveaux escamotages de pièces » de M. Caroly.

Le point de départ est, comme pour les précédentes méthodes, le passage invisible de la pièce de la coulée avant à la coulée arrière.

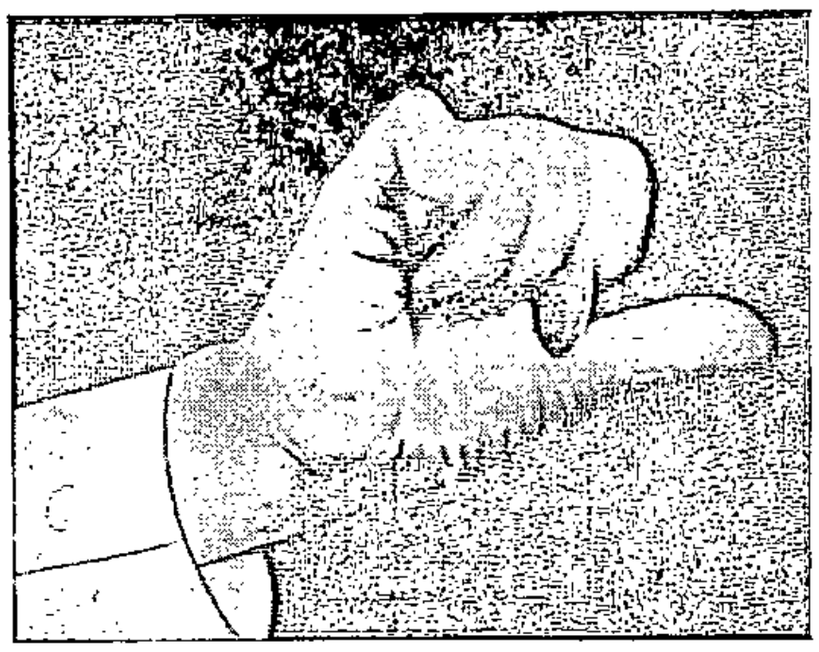


FIG. 89

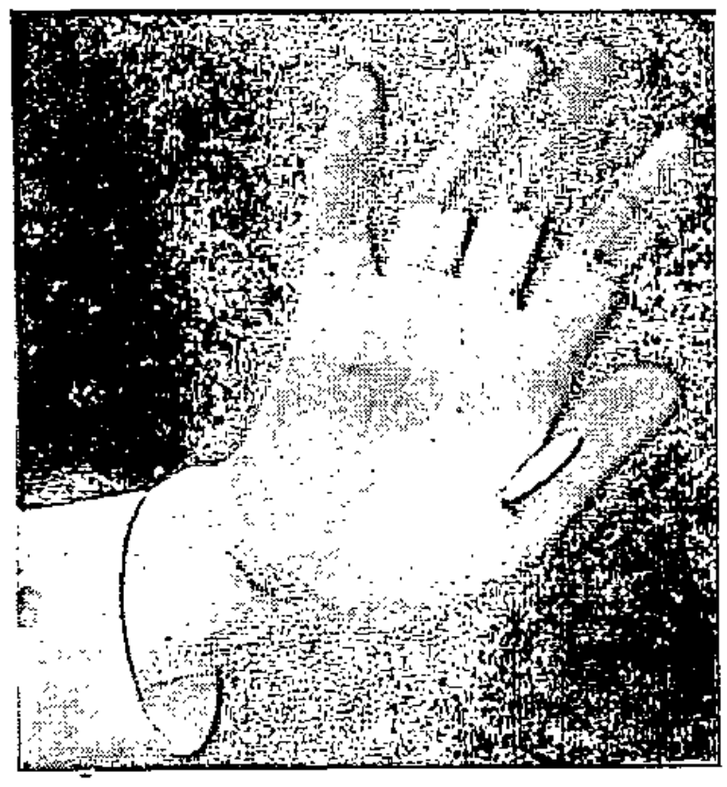


FIG. 90

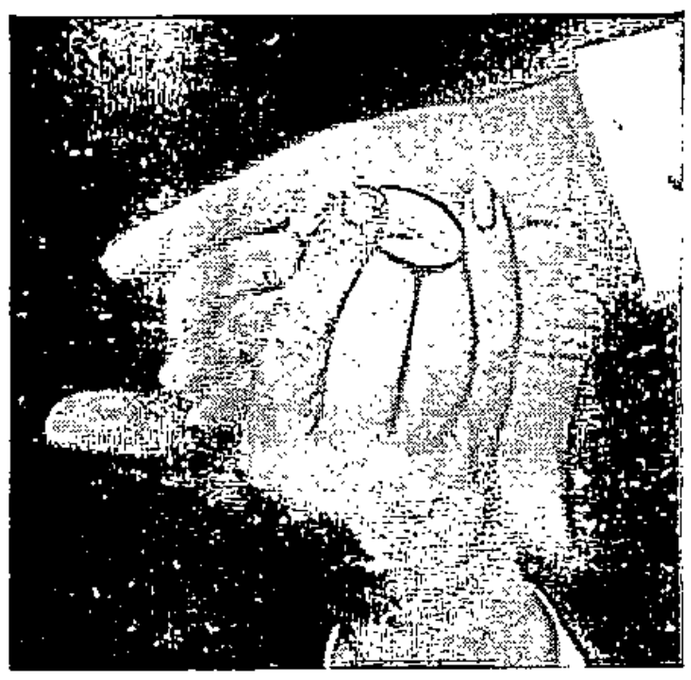


FIG. 91

FIG. 92

Le Double Empalmage (suite)

89, 90. — La 3e méthode, 1re phase (vues arrière).

La Disparition par Double Empalmage (vues arrière)

91. — Le passage de la pièce à la coulée et au pincement supérieur arrière.

92 — La pièce à l'empalmage oblique après le retournement de la main.

Première phase : Montrer le dos de la main vide. — Commencer par transférer la pièce au pincement arrière, entre les extrémités de l'index et du médius. Retourner alors la main, en repliant complètement les doigts et profiter du masque produit par le dos de la main pour porter la tranche de la pièce dans le pli de la base du pouce à la position de l'italienne où on la retient en serrant le pouce; allonger ensuite les autres doigts en les écartant.

Deuxième phase : Montrer l'intérieur de la main vide. — Replier suffisamment les doigts, sous le couvert du dos de la main qui ne bouge pas encore, pour pouvoir pincer directement le bord de la pièce dans le pli de la base du pouce, entre le dessus des extrémités de l'index et du médius, c'est-à-dire dans la position du pincement supérieur arrière. Allonger ensuite les doigts réunis en retournant la main l'intérieur en avant et en écartant le pouce.

Cette méthode a été inventée sous cette forme, en essayant de reproduire le double empalmage, tel qu'il venait d'être révélé par M. Nelson Downs, au cours de ses premières séances, avant l'apparition de son ouvrage : « Modern coin manipulation ». Plus facile à apprendre que la précédente, elle se prête peut-être mieux à l'emploi des pièces françaises de cinq francs. Elle offre l'inconvénient, lorsque le dos de la main est tourné en avant, d'obliger à tenir le pouce assez rapproché des autres doigts, alors que dans les deux précédentes méthodes on peut, en pareil cas, l'écarter largement; par contre, elle est d'une exécution plus pratique, quand la main est tenue en bas les doigts dirigés vers le sol.

Certains opérateurs passent directement la pièce de l'italienne à la coulée arrière, au lieu de la porter au pincement supérieur arrière. Il n'y a aucune difficulté à apprendre à faire de même, quand on est déjà habitué à pratiquer la forme primitive de la méthode.

Il faut compléter cette méthode, en y adjoignant le procédé ci-dessus expliqué, permettant d'écarter les doigts un à un, quand l'intérieur de la main est tourné en avant. On doit éga-

lement appliquer le passage direct de l'italienne avant à l'italienne arrière, de la manière que nous avons indiquée au chapitre précédent, pour pouvoir montrer la main vide l'intérieur en avant, les quatre doigts et le pouce écartés.

Il est bon de savoir opérer le double empalmage à l'aide des deux précédentes méthodes, ce qui permet, en les combinant, de varier les effets et de mieux dérouter les spectateurs.

QUATRIÈME MÉTHODE. — Cette dernière méthode a pour elle le seul mérite de la facilité. Grâce à elle, les personnes qui ne veulent pas se donner la peine d'apprendre à transférer la pièce, d'abord de la coulée à la coulée arrière, puis de cette dernière position à une de celles précédemment exposées, pourront néanmoins montrer les deux côtés de la main, tout en dissimulant la pièce. Elle consiste à faire passer la pièce du pincement supérieur arrière au pincement supérieur avant, sous le couvert du retournement de la main.

Comme point de départ, se placer dans la même position que pour les autres procédés, mais tenir la pièce par la tranche, entre le bout du pouce et l'intervalle qui sépare les extrémités de l'index et du médius de la main droite tournée l'intérieur vers les spectateurs. Sous le couvert d'un mouvement de bas en haut, faire disparaître la pièce, en la poussant, à l'aide du pouce au pincement supérieur arrière.

Première phase : Montrer vide le dos de la main. — Retourner la main, le dos en avant et presque verticalement, et replier, en même temps, complètement les doigts. Passer le pouce derrière la tranche de la pièce, la presser et faire parvenir ainsi la pièce au pincement supérieur avant. Etendre ensuite et allonger les doigts réunis et écarter le pouce.

Deuxième phase : Montrer l'intérieur de la main vide. — Plier les doigts sans bouger le dos de la main et profiter de ce qu'ils sont alors masqués pour faire passer, à l'aide du pouce, la pièce au pincement supérieur arrière. Allonger ensuite les

doigts réunis et écarter le pouce, tout en retournant la main l'intérieur en avant.

Cette méthode présente deux inconvénients : 1° elle ne permet pas d'écarter les doigts, même lorsque la main est présentée du côté du dos; 2° elle nécessite l'intervention du pouce à chaque changement de position de la pièce. On peut toutefois éviter l'action de ce doigt pour l'exécution de la première phase, il suffit pour cela de placer, non plus le bout du pouce, mais celui de l'annulaire, sur la tranche de la pièce, pour lui faire traverser l'intervalle entre l'index et le médius. Nous avons du reste étudié également ce moyen en traitant des pincements entre les doigts dans le précédent chapitre.

Nous terminerons cette section par une application directe du double empalmage.

Disparition d'une pièce de monnaie par prise simulée, permettant de faire voir ensuite les deux mains vides de chaque côté. — Se tenir le côté droit vers les spectateurs et présenter la pièce à la coulée dans la main droite, placée à gauche du corps, l'intérieur en avant, le pouce écarté à gauche, l'extrémité des doigts dirigée vers le ciel. Approcher la main gauche le dos en avant, l'extrémité des doigts dirigée à gauche, la placer sur la main droite en l'enserrant à la hauteur de la naissance des doigts, puis la faire monter le long des doigts de cette main et la fermer quand elle arrive au-delà, comme si elle enlevait la pièce. En réalité, profiter du moment où elle masque le haut de la main droite et la pièce, pour transférer celle-ci à la coulée arrière, puis au pincement supérieur arrière dans la même main. Une fois la main gauche fermée, d'une part, commencer à en remuer les doigts, comme pour pulvériser la pièce; d'autre part, retourner la main droite, le dos en avant et, sous le couvert de ce retournement, transférer la pièce à l'empalmage N. D., puis avoir soin de diriger immédiatement l'index vers l'autre main, comme pour attirer l'attention sur elle, car c'est cette dernière action qui donne sa raison d'être au retournement de la main. La main droite n'est plus suspecte aux spectateurs puisqu'ils en ont vu, successivement les deux côtés. Il ne reste plus

qu'à retourner la main gauche pour faire constater la disparition de la pièce.

SECTION II. — Les autres manières de montrer les mains vides. — Les divers passages de pièces d'une main dans l'autre main.

Nous commencerons par l'étude d'un procédé permettant, sans double empalmage, de montrer la même main vide en apparence des deux côtés. Nous décrirons ensuite les divers transferts de pièces d'une main à l'autre, à l'insu du public. Nous terminerons par l'explication des différents procédés, permettant de faire passer invisiblement une pièce d'une main à l'autre au su des spectateurs.

§ I. — *L'empalmage de la fourche du pouce.*

Un premier moyen permettant de faire voir la main vide des deux côtés, tout en y retenant une pièce, nous est fourni par l'empalmage de la fourche du pouce.

Nous avons vu, dans le chapitre I, la façon de tenir une pièce de cette manière et les mouvements de doigts nécessaires pour l'amener à cette position.

Une pièce étant ainsi placée dans la main droite, se tenir d'abord face au public, le bras droit dirigé vers la gauche, le dos de la main en avant les quatre doigts écartés. Le dos de la main ou simplement l'épaisseur de l'index, suivant la place occupée par les divers spectateurs, empêche alors de voir la pièce. Faire décrire ensuite au bras un demi-cercle vers la droite dans le même plan horizontal, et présenter la main, l'intérieur en avant, les quatre doigts écartés, l'épaisseur du pouce suffit à masquer la pièce dans cette position. Un nouveau demi-cercle du bras en sens inverse ramènera ensuite la main le dos en avant. On pourra alors transférer la pièce à un autre empalmage ou la faire apparaître, suivant le cas.

La seule précaution à prendre, en déplaçant le bras comme

il vient d'être dit, c'est de réunir momentanément les bouts du pouce et de l'index au moment où la main va se trouver l'extrémité des doigts dirigée en avant, car c'est le seul côté où, dans la position normale à l'empalmage de la fourche du pouce, la tranche de la pièce n'est pas encerclée entre ces deux doigts. Le déplacement de la main empêche les spectateurs de se rendre compte de cette manœuvre indispensable. Ce moyen aussi simple qu'efficace a déjà été indiqué par M. Caroly dans son « étude sur les nouveaux escamotages de pièces ».

§ II. — *Les transferts de pièces d'une main à l'autre à l'insu du public, permettant de montrer successivement les deux mains vides.*

Nous distinguerons suivant que le transfert s'effectue seulement dans l'intérieur des mains ou qu'il s'opère des deux côtés successivement.

I. — Les transferts dans l'intérieur des deux mains. — 1° *Le transfert de paume à paume, à l'empalmage ordinaire.* — Après la disparition, la pièce se trouve, par exemple, à l'empalmage ordinaire de la main droite. On vient d'ouvrir la main gauche, l'intérieur en avant, les doigts écartés, pour faire constater la disparition, il s'agit, à présent, de faire voir tour à tour le dos de la main gauche et l'intérieur de la main droite vides. Pour ce faire, placer le bout de l'index de la main droite contre la paume de la main gauche, comme pour bien indiquer que rien ne peut y être caché puis glisser cette dernière main contre la main droite qui la recouvre alors complètement. Tourner ensuite assez rapidement le corps de gauche à droite, pour présenter le côté gauche au public et déplacer en même temps les mains toujours réunies vers la droite où elles se trouvent ainsi dans une position symétrique à celle qu'elles occupaient de l'autre côté. Pendant le retournement du corps et des mains, on a profité du rapprochement des deux paumes pour transférer la pièce à l'empalmage ordinaire de la main gauche, ce qui n'offre pas de difficulté sérieuse, puisque les deux mains étant superposées la

pièce se trouve appliquée dans la main gauche, à l'endroit voulu pour exercer la contraction musculaire nécessaire pour l'y maintenir. On reporte la main gauche en arrière, l'index touchant le fond de la paume de la main droite, comme pour faire constater qu'il ne peut y avoir rien de caché. Un retournement, en sens inverse, permettra de replacer le corps, les mains et la pièce dans la position du début. Les spectateurs auront ainsi vu les deux côtés de chaque main.

2° *Le transfert des pièces de paume à paume, au second empalmage N. D.* (M. Nelson Downs). — Cette seconde passe a l'avantage de s'appliquer au transfert de plusieurs pièces à la fois. Les pièces sont placées au deuxième empalmage N. D. dans la main droite, c'est-à-dire qu'elles sont exactement superposées en pile, formant avec la paume un angle de quatre-vingt-dix degrés.

Les retournements du corps et des mains, les doigts naturellement écartés, s'effectuent de même que précédemment, et c'est sous le couvert de ces mouvements et à raison du rapprochment des deux paumes que s'opèrent les transferts. Il est cependant nécessaire de tenir les mains dans une position presque verticale au moment où s'effectuent les changements de paume. Il faut donc placer les mains dans cette position dès le début, c'est-à-dire quand on montre la paume de la main gauche vide, en plaçant dessus l'index de la main droite. Cette passe est d'une exécution beaucoup plus difficile que la précédente : il faut bien contracter les muscles de la main gauche sur la base de la pile au moment où on s'en empare, pour qu'aucune pièce ne s'échappe et ne tombe à terre. Cette action est aidée par le point d'appui que donne la main droite, qui abandonne les pièces et qui sert à les presser dans l'autre paume, contribuant ainsi à faciliter leur prise. Quand on le possède bien, ce transfert s'opère rapidement et sans le moindre bruit et il rend les plus grands services.

Les transferts dans l'intérieur des mains s'opèrent encore en faisant passer la pièce de la coulée, du pincement supérieur avant ou de l'italienne dans une main, aux mêmes positions dans

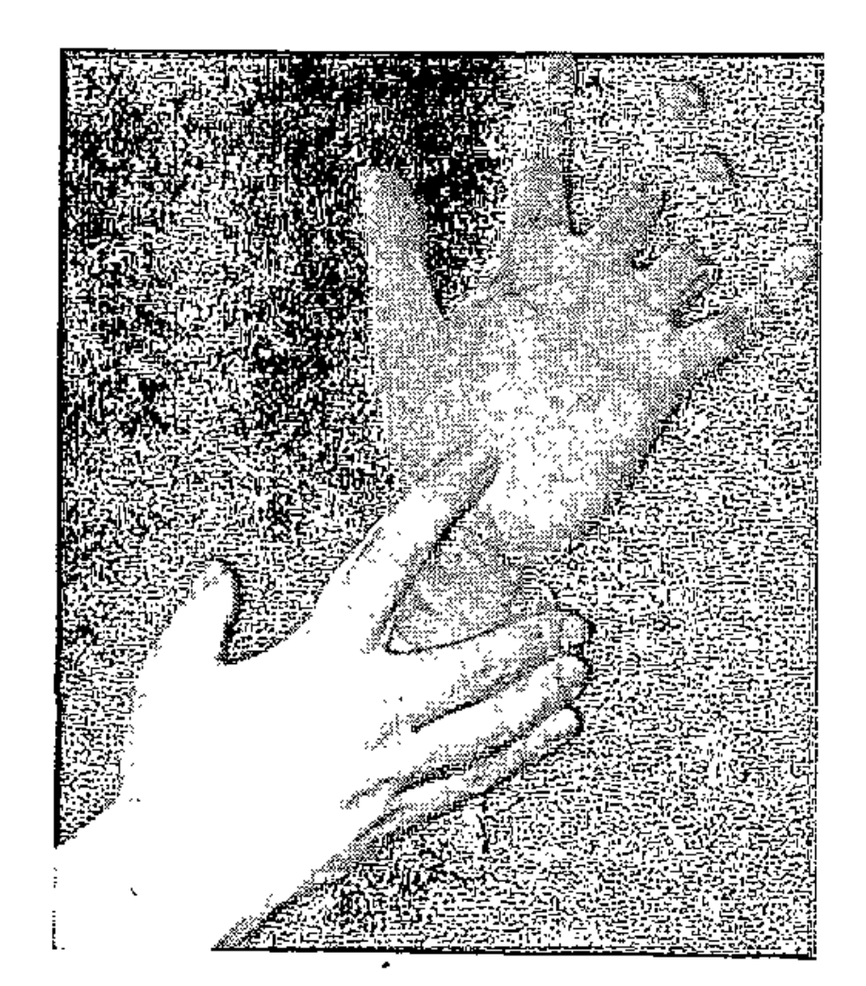


FIG. 93

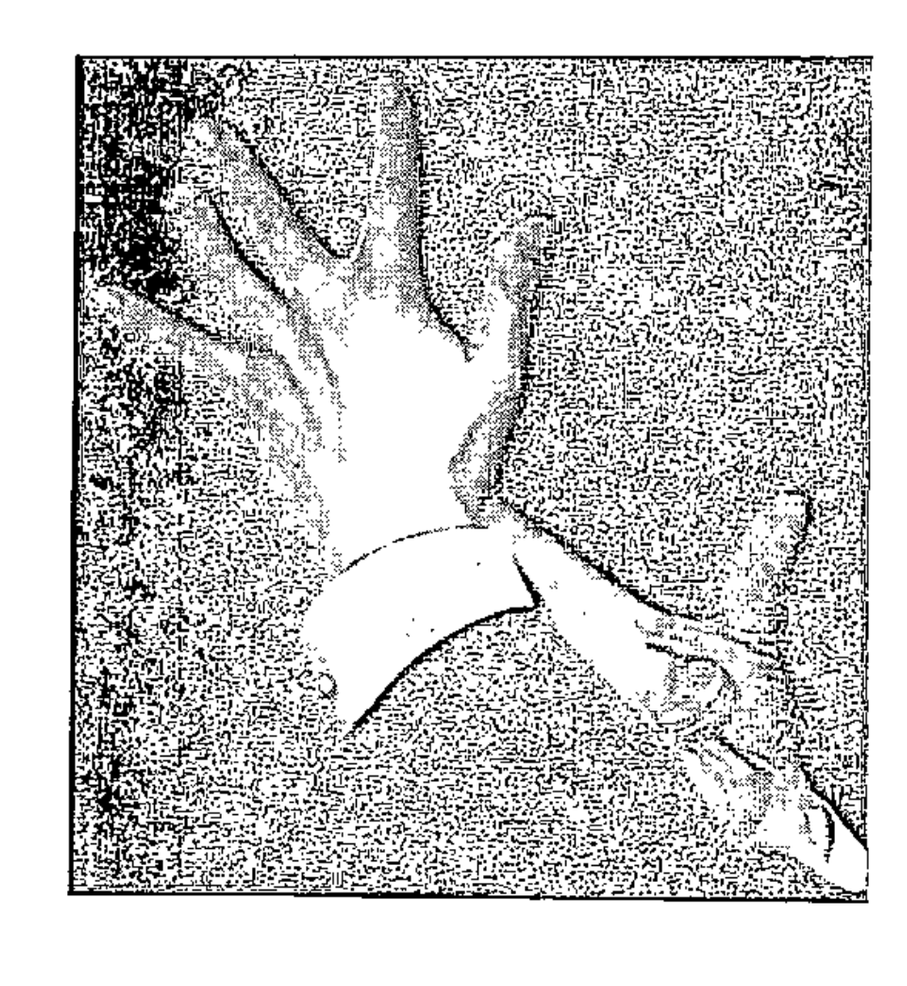


FIG. 94

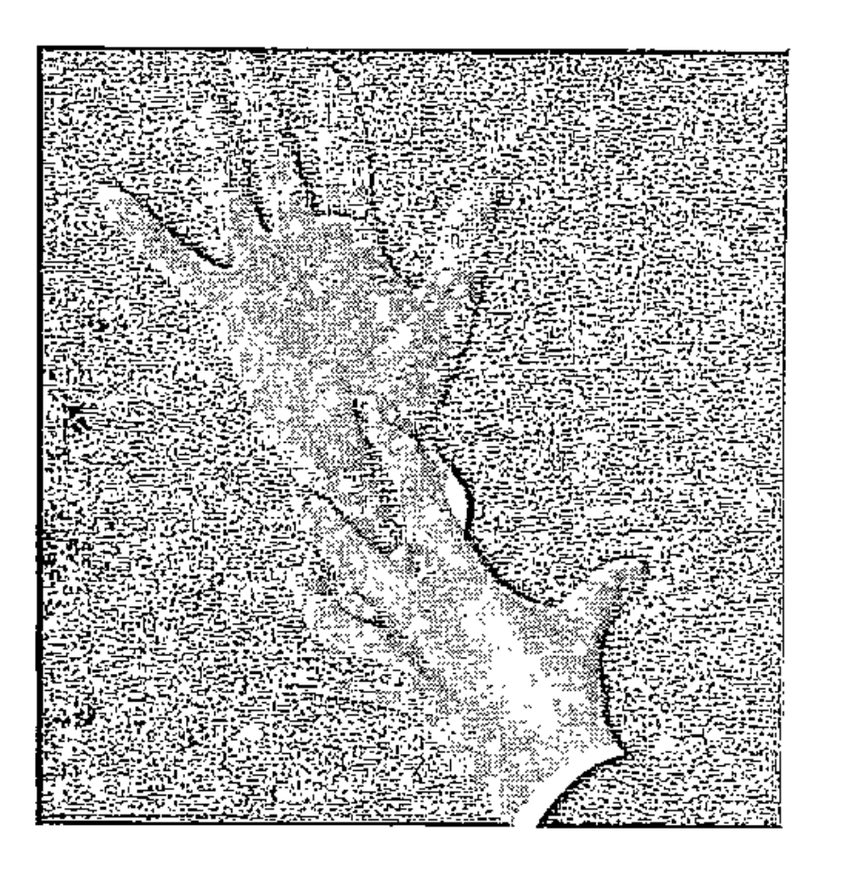


FIG. 95

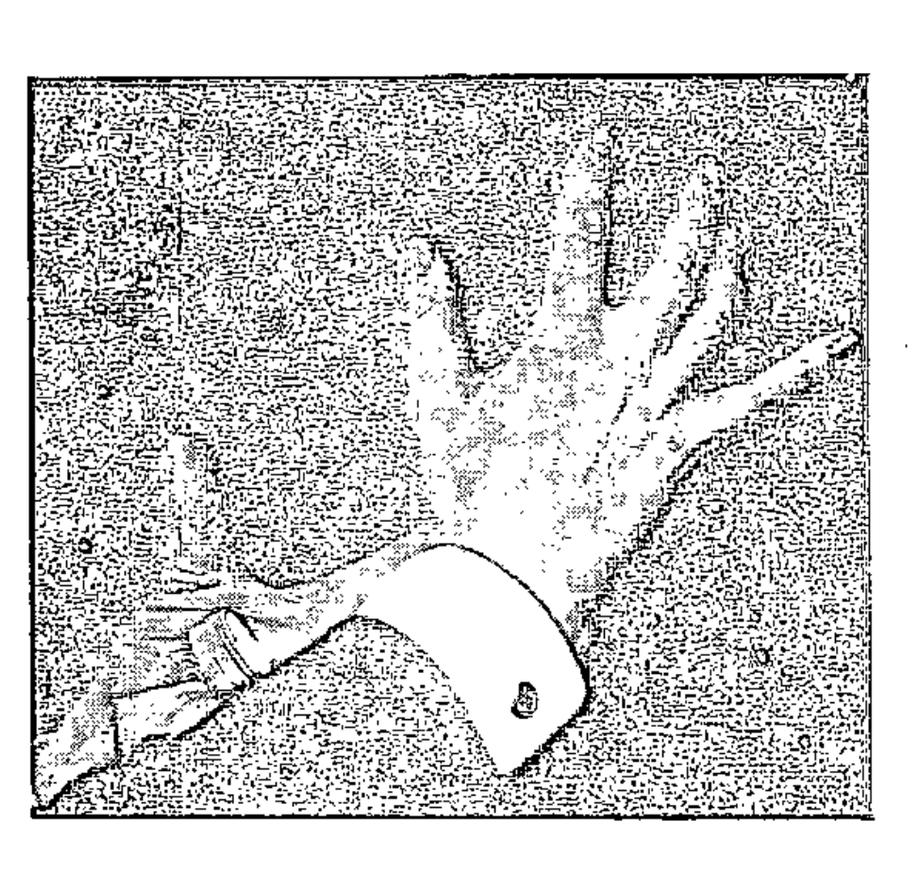


FIG. 96

Les Passages de Pièces d'une main dans l'autre main à l'insu du public.

A. — *Dans l'intérieur des deux mains.*
Le deuxième transfert de paume à paume (à l'empalmage perpendiculaire).

93. — Les pièces dissimulées dans la main droite.
94. — La même vue arrière.
95. — Les pièces dissimulées dans la main gauche.
96. — La même vue arrière.

l'autre main sous le couvert du rapprochement des doigts ou des paumes, suivant le cas, accompagnant le retournement du corps et des mains que nous venons de décrire. Ils n'offrent aucune difficulté particulière.

II. — Les transferts successifs des deux cotés des mains. — Ces transferts ont lieu chaque fois que l'on veut montrer les deux mains vides des deux côtés, au moment où la pièce se trouve à l'empalmage arrière dans l'une d'elles. Pour faciliter les explications, nous supposerons toujours au début le corps tourné le côté gauche vers les spectateurs, la main droite qui tient la pièce cachée à l'empalmage arrière ouverte, l'intérieur en avant, le pouce dirigé en haut et les autres doigts vers la droite.

1° *Transfert de la pièce du pincement supérieur arrière dans la main droite au pincement supérieur avant dans l'une et l'autre main et réciproquement.* — La pièce se trouvant au pincement supérieur arrière dans la main droite, passer la main gauche tournée le dos en avant le long de l'autre main jusqu'à l'extrémité des doigts. Retourner alors la main droite sur elle-même, le pouce en bas le dos en avant, sous le couvert de la main gauche et, pendant ce mouvement, profiter de ce que la tranche de la pièce passe à la hauteur des extrémités de l'index et du médius gauches, pour l'engager entre ces deux doigts. Ramener ensuite la main gauche en arrière, le long de la main droite, jusqu'au poignet, pour montrer qu'il n'y a rien non plus de ce côté, puis retourner la main droite et la ramener derrière la main gauche, jusqu'à ce que les deux mains se recouvrent exactement, l'extrémité des doigts se touchant et les poignets n'étant écartés que de quelques centimètres. On peut se dispenser de cette première partie de l'opération et la remplacer de la manière suivante: Au moment où la main gauche couvre, pour la première fois, la main droite, replier les doigts de cette dernière main ainsi masquée pour porter la tranche de la pièce dans l'intervalle qui sépare les extrémités de l'index et du médius de la main gauche et l'y abandonner, puis redresser les doigts et conserver les deux mains à la même hauteur.

L'opération se poursuit ensuite de même dans les deux cas. Pincer la pièce entre l'index et le médius de la main droite, de manière que la tranche ne dépasse pas du côté du dos, puis retourner le corps à gauche ainsi que les deux mains sans altérer leurs positions respectives, de façon à ce qu'elles se trouvent placées symétriquement de même à gauche, le dos de la main droite en avant. Glisser alors la main droite entraînant la pièce tout le long de la main gauche immobile, pour en faire voir l'intérieur vide puis la ramener en place pour couvrir de nouveau la main gauche. Les deux mains se touchant par le haut, passer la pièce au pincement supérieur avant dans la main gauche, puis retourner à nouveau le corps et les deux mains vers la droite, mais cette fois-ci s'arrêter face aux spectateurs, le dos de la main gauche tourné en avant, le pouce en l'air, les doigts dirigés vers la droite. Ecarter la main droite, la passer, le dos en avant, le pouce en l'air et les doigts dirigés vers la gauche, le long du dos de l'autre main, depuis le poignet jusqu'à l'extrémité des doigts, pour attirer l'attention sur l'absence de pièce de ce côté, puis la porter de l'autre côté de la main gauche et la passer de même pour indiquer qu'il n'y a rien dans l'intérieur, mais en profiter pour saisir la pièce au pincement supérieur arrière. Déplacer alors les deux mains et le corps vers la droite, pour pouvoir retourner la main droite sous le couvert de la main gauche et en faire voir ensuite l'intérieur vide tout en glissant, à titre d'indication, la main gauche contre elle, depuis le bout des doigts jusqu'au poignet. On se retrouve ainsi dans la position du début, après avoir montré, à diverses reprises, les deux côtés de chaque main.

VARIANTE. — *Utilisation du pincement avant à la base de l'index et du médius.* — Il est, à notre avis, préférable, au lieu de ne se servir que des pincements arrière et avant, entre les extrémités de l'index et du médius, d'utiliser le pincement avant à la base des mêmes doigts. Voici comment on opère dans ce cas : Au moment du premier retournement de la main droite, sous le couvert de la main gauche, on passe la pièce au pincement à la base de l'index et du médius de cette dernière main,

puis on remet les deux mains face à face et on engage la pièce au même pincement dans la main droite. Dans cette position, les mains se trouvent plus rapprochées que précédemment, au moment du retournement du corps de droite à gauche et, par suite, au moment où elles passent les extrémités des doigts face au public, il est absolument impossible qu'on puisse apercevoir la pièce beaucoup mieux dissimulée. C'est encore à ce pincement que la pièce est mise dans la main gauche au moment du retournement incomplet du corps à droite. La main droite fait ensuite le même geste devant puis derrière la main gauche, mais reprend cette fois-ci la pièce au pincement supérieur arrière, comme dans l'hypothèse précédente. Cette reprise est plus facile à opérer dans notre cas et la main droite étant, à ce moment, engagée plus profondément derrière la main gauche, il n'est pas nécessaire de déplacer autant cette dernière vers la droite pour permettre à la main droite de se retourner l'intérieur en avant sans laisser voir la pièce : le mouvement est, par suite, plus naturel et plus aisé.

2° *Transfert de la pièce de l'italienne arrière dans la main droite à l'italienne avant, dans l'une et l'autre main, puis au pincement supérieur arrière dans la main droite.* — Ce transfert a l'avantage, la pièce étant au début à l'italienne arrière dans la main droite, position incommode, nous le savons, pour passer à un autre, de permettre de montrer les deux côtés des mains vides et de replacer la pièce dans une position plus pratique dans la même main.

Les mouvements sont exactement les mêmes que pour le transfert précédent. Sous le couvert du premier retournement de la main droite, la pièce est passée à l'italienne avant dans la main gauche, puis, les mains étant replacées paume contre paume, à la même position dans la main droite. La pièce est placée à l'italienne avant dans la main gauche au moment du retournement incomplet du corps à droite, puis, dans le geste de la main droite, devant et derrière l'autre main, elle est reprise au pincement supérieur dans la main droite.

3° *Transfert de plusieurs pièces de la coulée arrière dans la main droite à la coulée avant dans l'une et l'autre main et réciproquement.* — Une seule pièce pourrait être transférée de main en main, de la coulée arrière à la coulée avant et réciproquement, par la même série de mouvements que pour les transferts précédents. Nous donnons ici la marche un peu différente qui permet de transporter ainsi, de main en main, un certain nombre de pièces à la fois, six par exemple. Au début, les pièces se trouvent à la coulée arrière dans la main droite, étagées depuis l'extrémité des doigts jusqu'au pli de la deuxième articulation du médius et de l'annulaire, la première recouvrant presque complètement la seconde et la maintenant et ainsi de suite. Passer comme précédemment la main gauche le long et devant la main droite, puis retourner celle-ci le dos en avant, l'extrémité des doigts dirigée vers la gauche sous le couvert de la première et, en faisant face en avant, les ramener vers le milieu du corps, le dessus des doigts de la main droite touchant le dedans des doigts de la main gauche, les deux pouces dirigés vers le ciel. Profiter de cette position, pour déposer les pièces à la coulée avant dans la main gauche, ce qui est assez facile à réaliser. Glisser ensuite la main droite au-delà de la main gauche, en en faisant voir le dos vide et la retourner pour en montrer l'intérieur. Tout en exécutant ces deux mouvements, se retourner un peu vers la droite. Ramener ensuite la main droite derrière et contre la main gauche, de manière à ce que les deux mains coïncident jusqu'à la naissance des doigts, puis, tout en retournant de la manière habituelle le corps et les deux mains jointes vers la gauche, reprendre les pièces entre les doigts de la main droite. Cette reprise est plus difficile que la précédente, car les pièces ne vont plus se trouver à la coulée, au lieu que la pièce le plus près du bout des doigts recouvre la suivante comme dans cet empalmage, c'est au contraire la pièce la plus près de la naissance des doigts qui se trouve placée sur l'avant-dernière pièce, c'est donc cette pièce qu'il faut maintenir en en serrant la tranche entre l'index et le petit doigt, pour empêcher les autres de glisser, sans cependant laisser apercevoir la première pièce entre les extrémités du médius et de l'index. Il y a là une

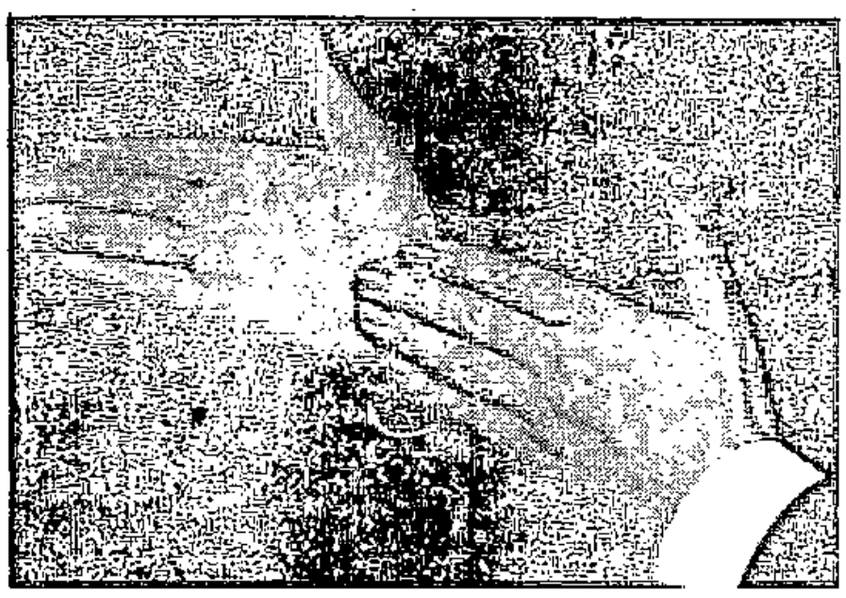


FIG. 97

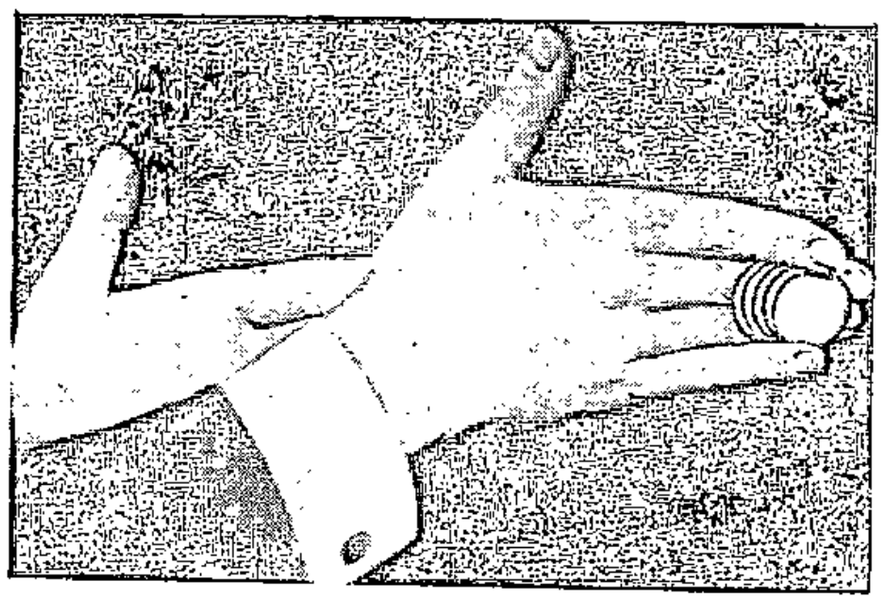


FIG. 98

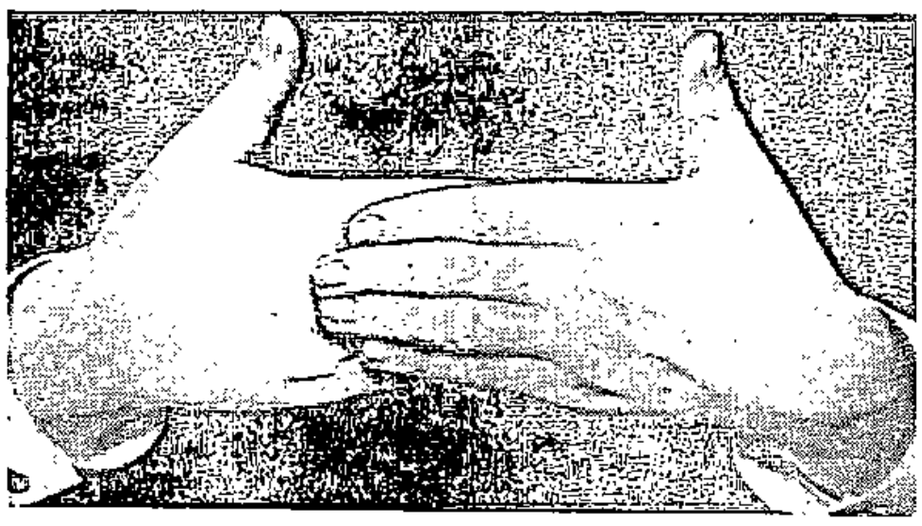


FIG. 99

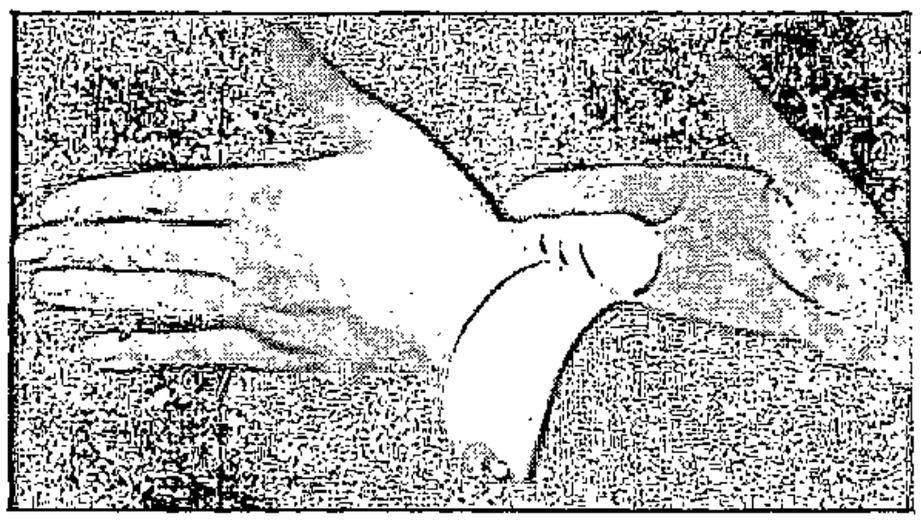


FIG. 100

Les Passages de Pièces d'une main dans l'autre à l'insu du public.

B. — *Des deux côtés des mains.*

Le troisième transfert de pièces : de la coulée arrière dans la main droite à la coulée avant dans l'une et l'autre main et réciproquement.

97. — La position de départ ; l'intérieur de la main droite montré vide.
98. — La même vue arrière montrant les pièces dissimulées à la coulée arrière dans la main droite.
99. — Les pièces changent de main.
100. — L'intérieur de la main gauche montré vide ; vue arrière laissant voir les pièces dissimulées dans la main droite.

réelle difficulté à surmonter. Une fois le retournement opéré, glisser la main droite le long de la main gauche, pour en montrer l'intérieur vide, puis la ramener en arrière, pour faire coïncider de nouveau les deux mains. Reprendre alors les pièces à la coulée, dans la main gauche, ce qui n'offre pas de difficulté sérieuse, puis, comme pour le précédent transfert, exécuter le retournement incomplet du corps et des mains vers la droite qui amène la main gauche, le dos en avant, devant le milieu du corps. Faire passer la main droite le long de l'autre main, des deux côtés, et profiter de ce qu'elle passe à l'intérieur pour reprendre les pièces à la coulée arrière. Porter les deux mains et le corps vers la droite et retourner la main droite sous le couvert de la main gauche. On se retrouve alors dans la même position qu'au début.

§ III. — *Les passages invisibles d'une pièce d'une main dans l'autre au su du public.*

Premier Procédé (M. Trewey). — Se tenir face au public, les deux mains ouvertes, l'intérieur vers le ciel, l'extrémité des doigts allongés et droits dirigée en avant, distantes l'une de l'autre d'environ trente centimètres. Faire voir la pièce dans la main droite et, au moment d'agir, la placer, à l'aide du pouce, à plat sur l'annulaire et l'auriculaire, dans l'espace compris entre les plis des première et troisième articulations de ces deux doigts. Annoncer que la pièce va passer invisiblement dans la main gauche. Retourner alors vivement les deux mains en les refermant, mais leur imprimer en même temps un mouvement circulaire de bas en haut, puis de haut en bas, l'une vers l'autre qui, après les avoir rapprochées, les éloigne ensuite à la distance primitive, le dos vers le ciel. Sous le couvert de ce mouvement, assez analogue à celui qui accompagne le jet du bonneteau, mais plus rapide et plus brusque, la pièce est projetée hors de la main droite, dans la direction de la main gauche et on s'en empare au vol dans cette dernière main, qui se referme ensuite, entre les plis des première et troisième articulations de l'index et du médius. Si le retournement des mains et le jet de

la pièce sont assez vivement exécutés, il est impossible aux spectateurs d'apercevoir la pièce, lorsqu'elle franchit le court espace qui sépare à ce moment les deux mains. Une fois les mains fermées, la paume en bas, agiter d'abord celle de droite, comme pour envoyer la pièce dans la manche droite, puis remuer la main gauche comme pour recevoir la pièce descendant par la manche du même côté. Retourner ensuite et ouvrir les deux mains à la fois, pour faire constater la réussite du tour.

On peut après continuer l'expérience, en faisant passer invisiblement une deuxième pièce dans la main gauche. A cet effet, s'emparer d'une nouvelle pièce et la pousser, au moment d'agir, dans la main droite, à la place précédemment occupée par la première; amener la pièce de la main gauche à plat, entre les plis des première et troisième articulations de l'annulaire et de l'auriculaire. Retourner alors les mains, l'une vers l'autre, comme la première fois. Ce mouvement projette la deuxième pièce vers la main gauche et on s'en empare au vol avec cette main, entre les plis des articulations de l'index et du médius, de façon à ce qu'elle n'entre pas en contact avec l'autre pièce, maintenue par les deux autres doigts et ne produise pas ainsi un bruit révélateur. Une fois les mains fermées, on recommence les mouvements successifs destinés à faire croire au passage de la pièce remontant dans la manche droite pour redescendre par la manche gauche et, au moment voulu, on fait sonner les pièces l'une contre l'autre. On ouvre alors les deux mains, en les retournant la paume en l'air, pour faire constater par la vue l'arrivée de la pièce dans la main gauche déjà annoncée par le son.

Nous avons, dans nos explications, supposé que les pièces passaient de la main droite dans la main gauche. Il faut pouvoir exécuter également les mêmes mouvements en sens inverse et faire passer, avec la même aisance, les pièces placées primitivement dans la main gauche dans l'autre main, afin d'être à même de mieux dérouter les spectateurs.

Deuxième Procédé (L'Homme Masqué). — Se tenir face au public, placer devant le milieu du corps, le dos en l'air, fermée et dirigée vers la droite, la main gauche, préalablement

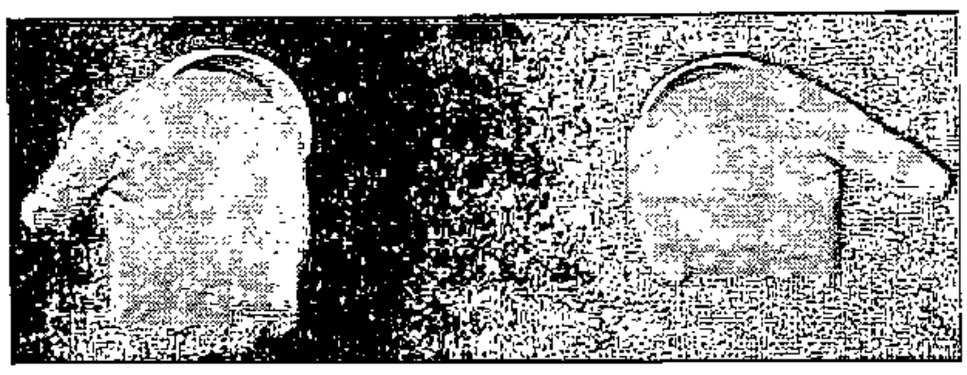


FIG. 101

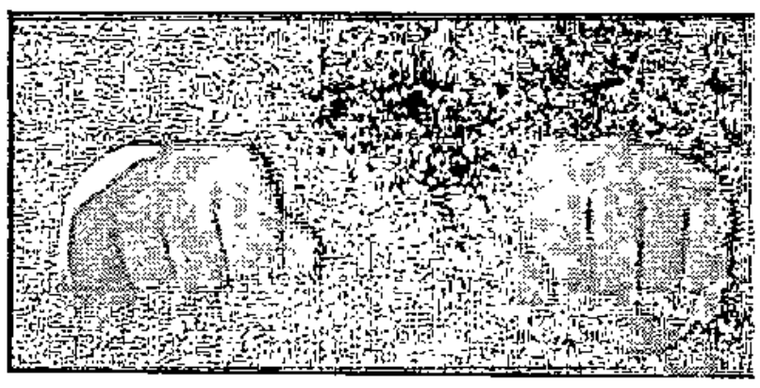


FIG. 102

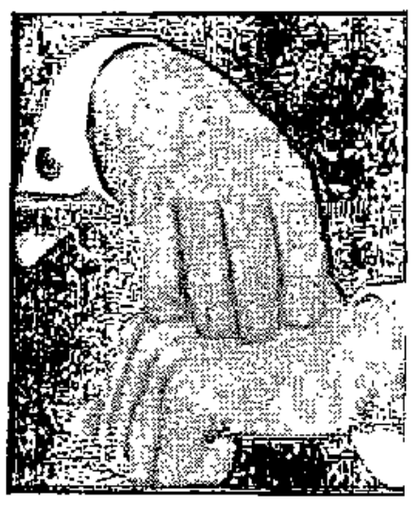


FIG. 103

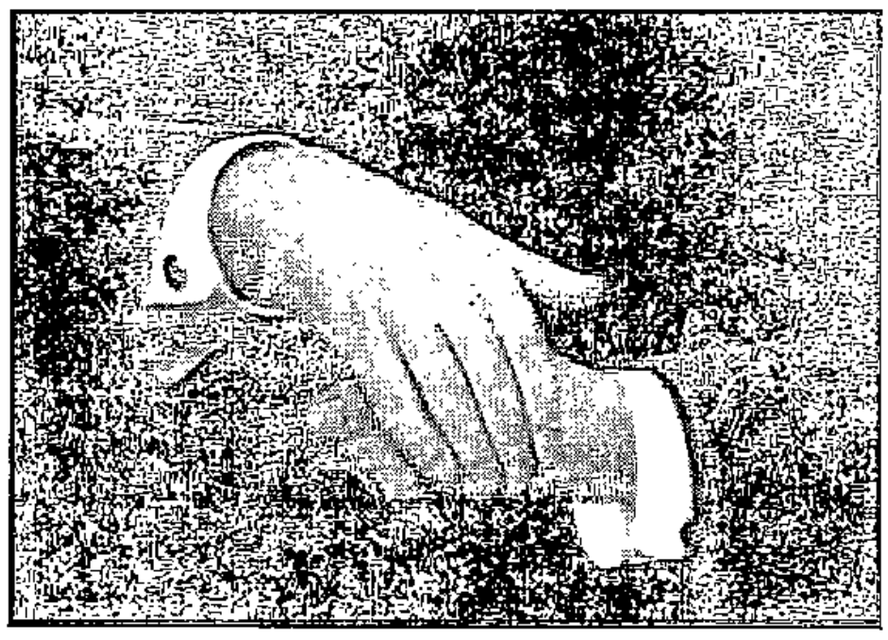


FIG. 104

FIG. 105

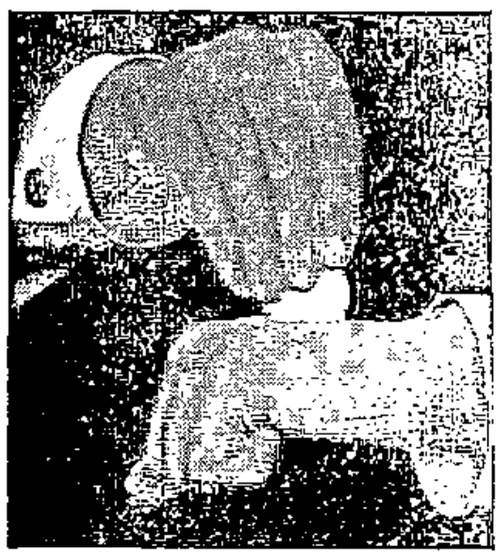


FIG. 106

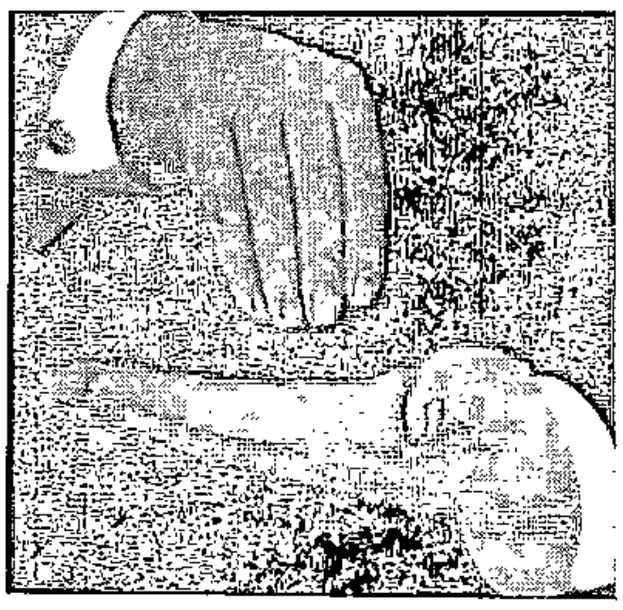


FIG. 107

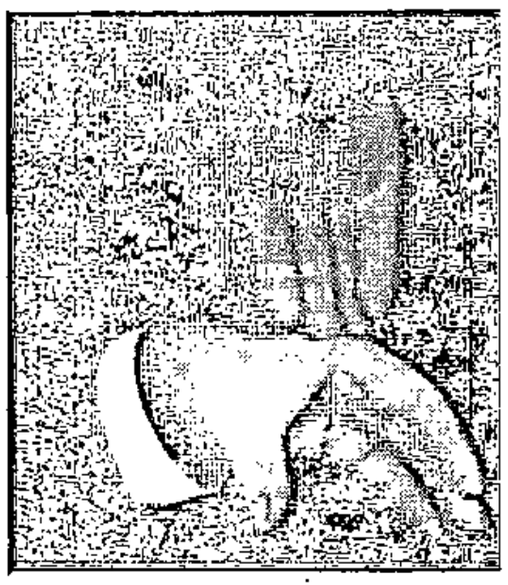


FIG. 108

Les Passages invisibles de Pièces d'une main dans l'autre au su du Public.

101-102. — Le 1er procédé; la position de départ; la position suivante.
103. — Le 2e procédé; la main droite s'abaisse sur la main gauche.
104. — Le même (suite); le retournement de la main gauche.
105. — Le même (suite); la pièce dans la main gauche (vue arrière).
106. — Le 3e Procédé; la position de départ.
107. — Le même (suite); la main gauche retournée en avant et montrée vide.
108. — Le même (suite); la pièce dans la main gauche (vue arrière)

montrée vide. Présenter la pièce tenue à plat entre le pouce et l'index de la main droite et annoncer que l'on va la faire passer invisiblement dans la main gauche. A cet effet, abaisser vivement la main droite, la paume en bas, jusque sur la main gauche et en appuyer l'extrémité des doigts allongés et joints contre le dos de cette main à gauche de la naissance de l'auriculaire. Sous le couvert de ce jet simulé, transférer la pièce à l'empalmage ordinaire dans la main droite. Retourner, d'arrière en avant, la main gauche masquée par l'autre main et en profiter pour entr'ouvrir les doigts gauches, suffisamment pour laisser passer dans l'intérieur de la main la pièce qu'on laisse tomber de l'empalmage à ce moment précis, et les refermer aussitôt après. Dès que la main droite a abandonné ainsi la pièce et que la main gauche a achevé de se refermer, avant même que le retournement en soit terminé, retourner également cette main au-dessous de l'autre en la faisant pivoter circulairement vers la droite, sur l'extrémité des doigts gardant le contact, avec le dos de la main gauche. Une fois ce mouvement entièrement accompli, abaisser la main droite et lui faire faire un geste d'indication de bas en haut, vers l'autre main, puis ouvrir cette dernière pour démontrer que la pièce y est bien parvenue.

Tout, dans cette passe, repose sur la coordination des retournements de l'une et de l'autre main. Bien que presque complètement successifs en réalité, ils doivent paraître être exécutés simultanément et n'avoir pour objet que de permettre de montrer les paumes des deux mains pour faire constater le passage de la pièce de la main droite dans la main gauche.

Pour faire revenir ensuite la pièce dans la main droite : fermer la main gauche qui la contient et la placer dans la position du début. Imprimer alors à cette main un mouvement de bas en haut et de gauche à droite, pendant que l'on passe dans le même sens et plus rapidement la main droite de haut en bas et qu'on la referme dès qu'elle l'a dépassée. On a eu soin, en fermant la main gauche, de ne pas serrer la pièce; en accomplissant le mouvement diagonal d'élévation, on écarte légèrement le pouce de l'index et la pièce se trouve lancée par l'ouverture ainsi formée au moment exact où cette main s'arrête et

où la main droite passe au-dessus et contre elle en la masquant. On rattrape la pièce au vol dans la main droite que l'on referme aussitôt. Il n'y a plus qu'à ouvrir ensuite les deux mains en les retournant, pour faire constater le transfert de la pièce. Cette deuxième partie du procédé ne vaut pas, à beaucoup près, la première.

Troisième Procédé (M. Trewey). — Faire semblant de s'emparer subrepticement, avec la main gauche, d'une pièce dans la poche du même côté du gilet. Fermer cette main et la tenir dirigée vers la droite, la paume en bas, à la hauteur de la ceinture. Présenter une pièce à plat, entre le pouce et les deux doigts du milieu de la main droite et les dépassant sensiblement. Prétendre alors la faire passer invisiblement dans la main gauche. Poser, pour y parvenir, la tranche de la pièce perpendiculairement contre le dos de cette main, le dessus des doigts de la main droite allongés et joints en avant et appuyer jusqu'à ce qu'elle ne soit plus visible. A ce moment, faire semblant d'entendre dire qu'on a pris à l'avance une autre pièce dans la main gauche et retourner cette main, d'arrière en avant, en l'ouvrant, pour montrer qu'il n'en est rien, Retourner ensuite la même main en sens inverse, pour lui faire reprendre sa première position au-dessous de la main droite. En exécutant ce mouvement, on cache un moment au public le bas des doigts de la main droite et l'espace au-dessous. C'est à cet instant précis que l'on écarte légèrement le pouce droit pour laisser tomber la pièce qui est immédiatement reprise dans la main gauche qui se referme aussitôt. Il ne reste plus qu'à appuyer de nouveau et à frotter le bout des doigts de la main droite contre le dos de la main gauche, comme pour y faire pénétrer la pièce, puis à ouvrir les deux mains en les retournant pour faire constater la réalité du transfert.

Ici encore, il faut une coordination parfaite entre les mouvements des deux mains, pour produire l'illusion recherchée ; la moindre précipitation, comme le moindre retard, suffit à dévoiler le mystère.

QUATRIÈME PROCÉDÉ. — Tenir secrètement une pièce à l'empalmage ordinaire dans la main droite. Présenter une autre pièce dans la main gauche, dans la position préparatoire à l'exécution de la pincette. Approcher la main droite, la paume en bas et vers la droite et saisir, entre le pouce et l'index, la pièce, de façon à ce qu'elle reste toujours exposée à la vue du public. Profiter de ce qu'au même moment le dos des deux mains ainsi réunies est du côté des spectateurs, pour laisser tomber, en même temps, la pièce empalmée dans le fond de la main gauche. Eloigner ensuite la main droite et fermer la main gauche, puis faire semblant de lancer la pièce de la main droite dans l'autre main. Sous le couvert de ce jet simulé, empalmer la pièce dans la main droite. Ouvrir alors la main gauche, pour faire constater l'arrivée de la pièce.

§ IV. — *Passage d'une pièce d'une main dans l'autre à travers les genoux* (M. Nelson Downs).

Tenir secrètement une pièce dans la main droite, soit à l'empalmage oblique, soit à l'italienne et s'emparer ostensiblement d'une autre pièce qu'on place dans la main gauche, à la position de la coulée. Faire passer invisiblement la pièce dans la main droite à la coulée arrière, sous le couvert du retournement de cette main, au moyen de la deuxième ou de la troisième méthode de double empalmage, suivant la position de départ précédemment adoptée. Placer en même temps cette main allongée, la paume tournée à la fois en avant et presque horizontale, le pouce dirigé vers le sol et l'extrémité des autres doigts contre la couture externe du pantalon, un peu au-dessus du genou droit. Placer ensuite la main gauche, tenant visiblement la pièce à la coulée, dans la même position et à la même hauteur du côté gauche du genou. Pour faire traverser le genou à la pièce, il suffit de la faire passer de la coulée avant à la coulée arrière dans la main gauche et de faire passer immédiatement après la pièce cachée à la coulée arrière dans la main droite, à la coulée avant dans la même main. On fera tout aussi facilement traverser le genou en sens inverse à la pièce en faisant revenir succes-

sivement les deux pièces à leur point de départ. En joignant les deux genoux et en plaçant la main gauche, toujours dans la même position contre la couture externe du genou gauche, on fera, par application du même procédé, passer tout aussi facilement la pièce dans les deux sens à travers les deux genoux à la fois.

Enfin, au moment où la pièce de la main droite se trouve à la coulée arrière, se saisir visiblement d'une seconde pièce dans cette main conservée l'intérieur en avant. Faire alors passer la pièce tenue visiblement dans la main gauche à la coulée arrière et ramener aussitôt après la pièce cachée à l'empalmage arrière de la main droite dans l'intérieur de cette main où elle sonnera contre celle qui s'y trouve déjà ; on aura réalisé ainsi un nouveau passage d'une pièce d'une main dans l'autre.

Ces divers passages de pièces, bien que plus difficiles à exécuter que les pásses correspondantes accomplies avec les cartes à jouer, produisent néanmoins beaucoup moins d'effet que ces dernières.

SECTION III. — La Réapparition des pièces

Les nouvelles passes ont considérablement multiplié les cas où l'opérateur feint de cueillir ou fait apparaître une ou plusieurs pièces à la fois dans l'espace. En outre, la création des nouveaux empalmages a augmenté également les façons d'opérer cette production. Dans tous les cas, la pièce doit apparaître le plus vivement possible aux yeux des spectateurs et être tenue de telle façon que la plus grande partie en soit visible.

Nous distinguerons, suivant que la réapparition doit se faire le dos ou, au contraire, l'intérieur de la main en avant, et suivant qu'elle ne s'applique qu'à une seule pièce ou à plusieurs.

§ I. — *La réapparition des pièces le dos de la main tourné vers le public.*

Du temps de Robert Houdin, c'était toujours avec la main dans cette position qu'avait lieu la réapparition des pièces.

A) Relative a une seule pièce. — S'agissait-il d'une seule pièce ? celle-ci se trouvait forcément, soit à l'empalmage ordinaire, soit à la coulée, soit à l'italienne.

Pièce à l'empalmage ordinaire, à l'italienne, à la coulée. — Dans les deux premiers cas, on faisait, en baissant la main, glisser la pièce vers l'extrémité des doigts et alors la production s'opérait, comme lorsque la pièce se trouvait à la coulée, en plaçant le pouce sur le bas de la pièce et en poussant ensuite cette pièce jusqu'à l'extrémité de l'index, tout en repliant les autres doigts. On opère actuellement encore ainsi, lorsque la pièce se trouve à la coulée, et beaucoup d'artistes ont conservé cette manière de faire pour les deux autres empalmages. Si le mouvement est bien exécuté, la pièce est, en pareil cas, pincée seulement par le bord extrême et la presque totalité en est visible.

Procédé Grivolas. — M. Grivolas a trouvé une nouvelle manière de cueillir la pièce dans l'espace, quand elle se trouve à l'empalmage ordinaire ou à l'italienne. On laisse tomber la pièce, tout en baisant la main et on la rattrape au vol, dans la position qui vient d'être indiquée, entre le pouce et l'index, en repliant les autres doigts. Le geste est naturel et l'apparition instantanée. Il est plus facile de réussir ce tour de main avec la pièce de cinq francs qu'avec le demi-dollar.

Pièce à un pincement entre les doigts, à l'empalmage de la fourche du pouce, à l'italienne, à l'empalmage du pouce. — Nous savons que la pièce peut être maintenue dans bien d'autres positions dans l'intérieur de la main notamment à tous les pincements entre deux doigts, soit à leur extrémité, soit à leur base et dans la fourche du pouce. Dans tous ces cas, la façon d'opérer est la même. Quand la pièce est à un pincement quelconque entre les doigts, on passe le bout du pouce dessous, on la fait glisser jusqu'à l'extrémité de l'index et apparaître entre ces deux doigts en repliant les autres. Quand elle est à la fourche du pouce, on la pince entre le bout de l'index et du médius recourbés, on allonge ensuite ces doigts et on se trouve ramené

au cas précédent. On peut saisir la pièce de la même façon, quand elle se trouve à l'italienne et aussi quand elle est à l'empalmage du pouce, en la faisant d'abord passer à l'italienne, mouvement déjà décrit.

Pièce à l'empalmage Nelson Downs. — Lorsque la pièce est maintenue à l'empalmage oblique, on la pince entre les extrémités du médius et de l'annulaire repliés, ainsi qu'il a été déjà dit, et on redresse ces doigts, en faisant glisser un peu la pièce vers la droite, sur le dessus du médius, à l'aide de l'annulaire, pour la faire dépasser plus largement du même côté et en faciliter la prise par le bord et en bas, entre l'extrémité du pouce et de l'index allongés. On replie les autres doigts.

Ce procédé, qui est de l'invention de M. Nelson Downs, permet une production instantanée de la pièce dans n'importe quelle position de la main.

Dans un autre procédé imité du précédent, l'action du médius et de l'annulaire est remplacée par celle de l'annulaire et du petit doigt; la pièce est amenée de même, entre l'extrémité du pouce et de l'index. Pour en faciliter la prise, on la tient à l'empalmage perpendiculaire à la paume, au début de l'opération.

B) Relative a plusieurs pièces. — Avant la création des nouveaux empalmages, quand on tenait plusieurs pièces à la fois dissimulées dans l'intérieur de la main, elles se trouvaient forcément soit à l'empalmage ordinaire, soit à la coulée.

Pièces à l'empalmage ordinaire. — Les uns laissaient, en baissant chaque fois la main, s'échapper les pièces une à une, de l'empalmage ordinaire et les produisaient à chaque fois entre l'extrémité du pouce et de l'index. D'autres, n'ayant pas la faculté, assez difficile à acquérir, de ne lâcher ainsi qu'une seule pièce à la fois, détachaient la pièce la plus près du poignet, en appuyant dessus le bout des deux doigts du milieu, et en baissant ensuite la main, arrivaient moins gracieusement au même résultat. Dans les deux cas, il était possible de tenir les doigts écartés entre chaque apparition.

Pièces à la coulée. — On produisait les pièces une à une en glissant la plus rapprochée de l'extrémité des doigts à l'aide du pouce, jusqu'à l'extrémité de l'index, mais on ne pouvait, à aucun moment, écarter les doigts et la pièce en glissant sur la suivante produisait souvent un bruit révélateur.

Pièces à l'empalmage Nelson Downs. — Aussi, bien que ces procédés soient toujours employés, est-il préférable de transférer les pièces à l'empalmage oblique et d'utiliser la méthode de M. Nelson Downs qui permet, non seulement de faire apparaître les pièces une à une, mais encore, si on le désire, de les disposer en demi-cercle, entre les bouts du pouce et de l'index, tout en écartant les autres doigts entre chaque apparition.

Réapparition des pièces une à une et leur disposition en éventail. — Les pièces se trouvant à l'empalmage oblique dans la main droite, replier le médius et l'annulaire. Le premier de ces deux doigts restant derrière la pièce la plus élevée, poser le bout de l'annulaire sur la pièce la plus rapprochée du poignet et, en faisant pression sur cette pièce, la faire glisser vers le haut, le long de celle qui vient après. Dès que cette pièce dépasse suffisamment le niveau de la pile, la pincer de la manière habituelle, entre l'annulaire et le médius et l'amener, en relevant ces doigts et en la faisant déborder sur la droite, à portée des bouts du pouce et de l'index qui s'en emparent.

Il s'agit ensuite de placer la seconde pièce derrière la première et la dépassant sur la gauche, puis de continuer ainsi jusqu'à l'épuisement des pièces empalmées. Deux manières différentes permettent d'arriver à ce résultat.

PREMIÈRE MANIÈRE. — Saisir la deuxième pièce comme il vient d'être dit, et, en redressant les doigts, faire glisser l'annulaire derrière le médius et vers la droite, pour entraîner la pièce et la faire déborder largement du même côté. Ceci permet de poser, à l'aide du pouce et de l'index, la première pièce à plat sur la partie débordante de la seconde et en glissant ensuite les deux pièces l'une sur l'autre, de faire pénétrer, suffisam-

ment pour y être maintenue, cette seconde pièce entre le pouce et l'index. Ecarter ensuite le médius et l'annulaire devenus inutiles. Saisir de même la troisième pièce, et, au moment de son arrivée, poser dessus, sur la partie débordante, les deux premières pièces et la glisser également entre le pouce et l'index. Continuer de même pour les autres pièces.

La difficulté de ce procédé réside dans l'action de l'annulaire derrière le médius qui doit suffire à faire déborder assez largement la pièce sur la droite. Au cas où cette condition ne serait pas entièrement remplie, on pourrait y remédier en appuyant l'extrémité du petit doigt sur la tranche à gauche, pour pousser la pièce dans la direction opposée, mais ce n'est là qu'un expédient et l'opération serait sensiblement retardée en pareil cas, aussi préfère-t-on souvent la deuxième manière qui est d'une exécution plus facile et plus sûre.

Deuxième manière. — Saisir la deuxième pièce entre l'annulaire et le médius et redresser ces doigts, sans agir sur la pièce qui, dans ces conditions, dépasse le niveau de la première dans une position perpendiculaire. Glisser alors fort peu le médius derrière l'annulaire et vers la gauche, ce qui a pour effet de diriger la tranche avant de la pièce en biais vers la droite. Ramener aussitôt cette pièce, en inclinant en avant les doigts qui la tiennent, derrière et contre la première; elle glissera ainsi en biais et pénétrera entre l'autre pièce et l'index qui, après avoir facilité son passage, se reserrera pour la retenir. Il suffira de continuer de la même façon avec les autres pièces.

L'action du médius et de l'annulaire est beaucoup plus facile à réussir dans cette seconde manière, car elle a lieu dans le sens naturel des doigts; la pièce se trouve retournée, mais, dans la circonstance, cela ne présente aucun inconvénient.

Nous aurions désiré indiquer la manière adoptée par M. Nelson Downs, mais, dans l'explication que donne son traité, il se contente de dire que la deuxième pièce est placée derrière la première et ainsi de suite, sans indiquer comment s'obtient ce résultat.

FIG. 109

FIG. 110

FIG. 111

FIG. 112

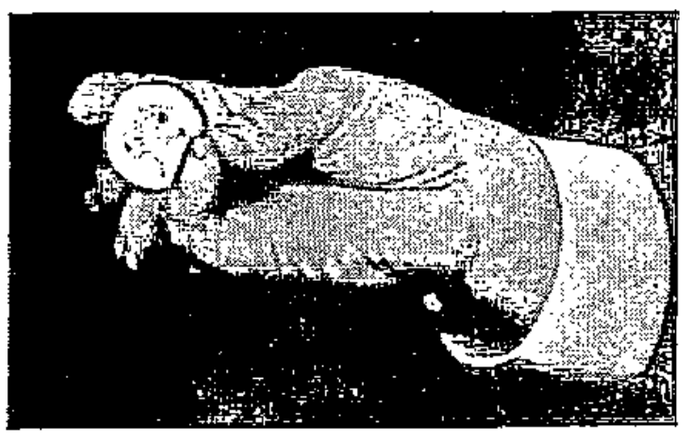


FIG. 113

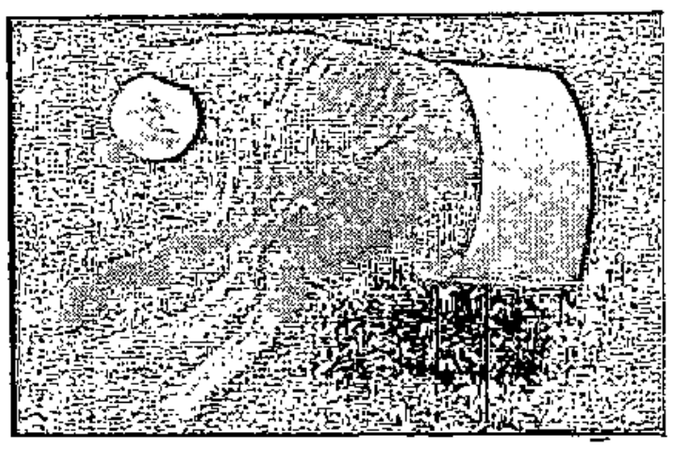


FIG. 114

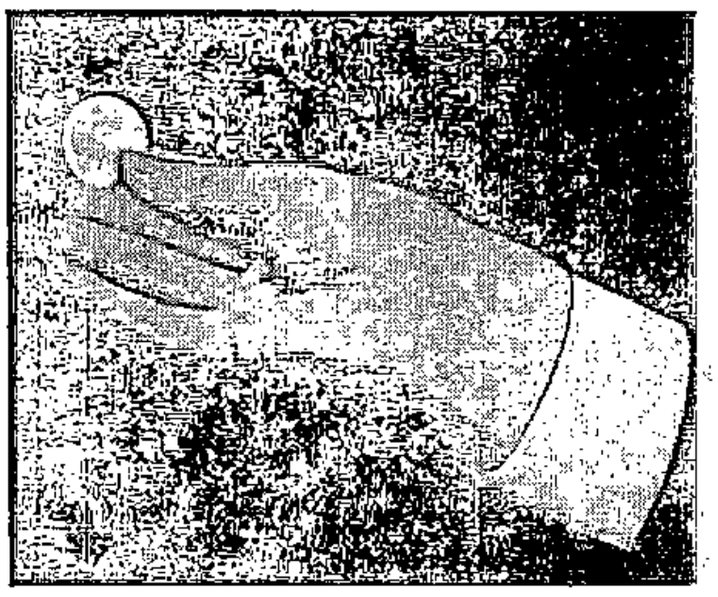


FIG. 115

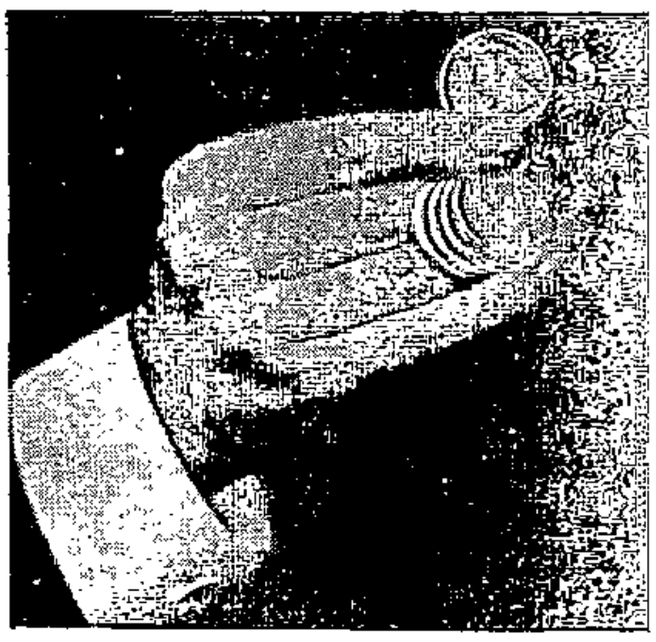


FIG. 116

FIG. 117

La Réapparition des Pièces

A. — *Le dos de la main en avant.*

Une à une en les disposant en demi-cercle entre les extrémités du pouce et de l'index.

109. — La première manière.
110. — La même, vue arrière (une pièce a été escamotée à la photogravure).
111. — La 2e manière.
112. — La même, vue arrière.

B. — *L'intérieur de la main en avant.*

113. 114. — Par la tranche.
115, 116. — Une à une; la même, vue arrière.
117. — En éventail.

Il est préférable, en faisant apparaître ainsi des pièces, de ne pas dépasser le nombre de huit. Nous avons vu, il est vrai, M. Nelson Downs en disposer une à une jusqu'à douze en demi-cercle entre le pouce et l'index, mais parfois il s'en échappait intempestivement une ou deux, malgré sa grande adresse, ce qui ne serait certainement pas arrivé avec un nombre de pièces plus raisonnable. De plus, cette répétition trop prolongée de la même passe va à l'encontre des principes de la prestidigitation.

Nous avons dit que certains artistes avaient imaginé, pour la production d'une seule pièce, de la saisir à l'empalmage perpendiculaire à la paume, entre l'annulaire dessous et le petit doigt dessus. Ce procédé s'applique également dans le cas qui nous occupe; le médius aide alors à faire passer les pièces du bout de ces deux doigts à ceux du pouce et de l'index.

Réapparition des pièces toutes à la fois en éventail. — On peut encore faire apparaître les pièces d'un seul coup, en éventail, au bout du pouce et de l'index recourbé. A cet effet, on pince la pile entière qui se trouve à l'empalmage oblique entre le médius et l'annulaire et on la transfère, comme s'il s'agissait d'une seule pièce, au pouce et à l'index; ces doigts pressant les pièces en sens opposé, le pouce restant droit, l'index se repliant, les font glisser les unes sur les autres et les disposent en demi-cercle.

Pièces à l'empalmage de la fourche du pouce (L'Homme Masqué). — Plusieurs pièces étant placées à cet empalmage, il est possible de les faire apparaître une à une, au bout des doigts. Le médius détache, puis entraîne en s'allongeant la dernière pièce de la pile; cette pièce est ensuite pincée de la manière habituelle, entre l'index et le médius et, à l'aide du pouce passé dessous, produite entre le bout de ce doigt et l'index. L'Homme Masqué se sert depuis de longues années de ce procédé assez difficile à réaliser, à raison de la nécessité de conserver, pendant ces divers mouvements, les autres pièces à cet empalmage un peu instable; notamment, après la production, il ramène la pièce à la pile avec bruit, tout en ayant l'air de la déposer, soit dans

l'autre main, soit dans un récipient, faisant apparaître, passer ailleurs, puis disparaître de cette manière une vingtaine de pièces. Aussi avons-nous été surpris de voir indiquer dans « The art of magic », paru en 1911, la première partie du procédé seule, comme « la plus récente méthode de M. Nelson Downs pour le Rêve de l'avare » !!

§ II. — *La réapparition des pièces, l'intérieur de la main tourné vers le public.*

Cette manière de faire apparaître les pièces n'est, bien entendu, connue que depuis l'invention des divers procédés d'empalmage arrière. Nous distinguerons encore ici le cas où une seule pièce est en cause de celui où il s'agit de la production de plusieurs pièces.

A) Relative a une seule pièce. — La pièce peut se trouver ou être ramenée à l'une de ces trois positions : l'italienne arrière, le pincement supérieur arrière, la coulée arrière.

Pièce à l'italienne arrière. — Il n'y a pas de moyen direct pour produire la pièce; on baisse brusquement la main en la fermant et en écartant le pouce, pour faire tomber la pièce dans l'intérieur; on amène ensuite la pièce au bout de l'index, à l'aide du pouce, en ouvrant la main et en écartant les autres doigts.

Pièce au pincement supérieur arrière. — Il existe deux manières différentes, permettant de faire apparaître la pièce entre les extrémités du pouce et de l'index.

Première manière : Replier l'index et le médius, de façon suffisante pour pouvoir passer le bout du pouce sous la pièce, et glisser cette dernière jusqu'à l'extrémité de l'index, puis écarter les autres doigts.

Deuxième manière : Passer l'annulaire par-dessous la pièce et en appuyer le bout sur la tranche, pour la faire passer en avant, porter aussitôt après le bout du pouce dessous, pour

la glisser jusqu'à l'extrémité de l'index et replier les autres doigts.

Pièce à la coulée arrière. — Courber les doigts, de façon suffisante pour pouvoir placer le bout du pouce sur le bord le plus rapproché de la pièce. Glisser la pièce vers le haut, contre la phalangette repliée du médius, passer derrière et dessous le bout de l'index et, en le ramenant vivement vers le pouce, redresser brusquement la pièce qui se trouve, en dernière analyse, pincée par le bord le plus proche, entre les extrémités du pouce et de l'index. Beaucoup d'opérateurs se contentent à tort de replier les doigts suffisamment, pour pouvoir saisir le bord de la pièce avec le pouce et la faire apparaître entre le bout de ce doigt et les extrémités des doigts du milieu qui se redressent et la font basculer en avant.

Le procédé de M. Grivolas s'applique également, lorsque la pièce se trouve dans cette position. On baisse la main en laissant tomber cette dernière que l'on rattrape ensuite au vol, en la pinçant par le bord le plus rapproché, entre le bout du pouce et de l'index. Il est plus facile d'acquérir la pratique nécessaire avec une pièce de cinq francs qu'avec un demi-dollar.

Au lieu de produire la pièce pincée par le bord, entre le pouce et l'index, on peut encore la faire apparaître, tenue par la tranche, entre l'extrémité des mêmes doigts. Pour ce faire, plier les doigts et retirer légèrement en arrière le médius et l'annulaire. Placer le bout du pouce sur la tranche de la pièce, entre les extrémités de l'auriculaire et de l'annulaire. La pièce étant alors maintenue entre le pouce et l'index, la tourner légèrement entre ces deux doigts pour bien la présenter face au public, en écartant les autres doigts.

Enfin, nous savons que l'on peut faire apparaître brusquement la pièce à la coulée avant.

B) Relative a plusieurs pièces. — La coulée arrière seule permet de dissimuler un certain nombre de pièces derrière la main. On peut, de cette position, faire arriver les pièces, soit une à une, soit toutes à la fois, entre le bout du pouce et de l'index.

Une à une. — Replier les doigts de façon suffisante pour permettre de placer le pouce sur la partie la plus rapprochée de la première pièce, mais, auparavant, au cas où la pièce suivante, au lieu d'être légèrement en retrait, serait au même niveau que la première, la faire reculer, en appuyant l'ongle du pouce sur la tranche. Une fois le bout du pouce sur la pièce, la tirer avec ce doigt en avant et vers le haut, ce qui la fait basculer sur celle qui vient après et permet d'introduire le bout de l'index derrière et de la séparer des autres. On la fait aussitôt, par l'action de l'index et du pouce, apparaître verticalement entre les extrémités de ces deux doigts, tout en redressant également les autres doigts qui ne sont plus pliés qu'à partir de la première articulation. L'index, étant aussi à nouveau allongé et joint contre le médius, maintient les autres pièces en place. Saisir alors la première pièce à l'aide de l'autre main et procéder de même pour les suivantes. Le mouvement d'apparition, bien que scindé en deux pour les besoins de l'explication, s'accomplit en réalité en un seul temps et sans bruit.

Toutes à la fois. — Tourner la main le dos en avant, tout en repliant les doigts, et placer le bout du pouce sur le bas de la première pièce. A ce moment, les pièces sont tenues entre ce doigt et le dessus des phalangettes du médius et de l'annulaire. Placer alors le bout de l'index devenu libre sur le bas du côté opposé de la dernière pièce, puis, tout en retournant la main en avant, faire pression en sens inverse sur la pile de pièces avec le pouce et l'index et amener ainsi la disposition des pièces en demi-cercle entre ces deux doigts.

SECTION IV. — Les nouvelles manipulations. Les exercices de pure dextérité.

§ I. — *Les nouvelles manipulations.*

Nous étudierons dans la première partie de cette section quelques-unes des séries de manipulations que permet l'emploi du double empalmage et des passes nouvelles. Nous ne les don-

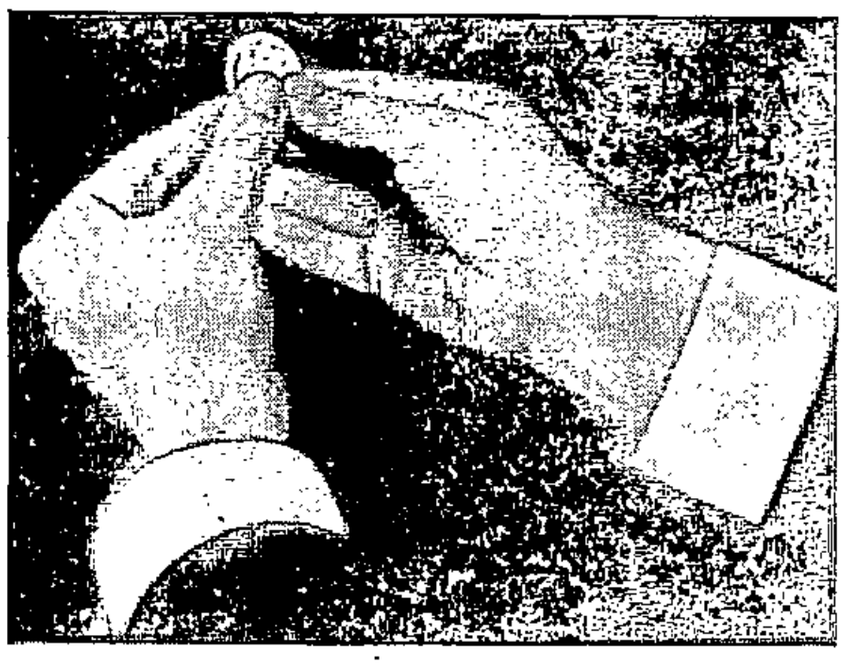


FIG. 118

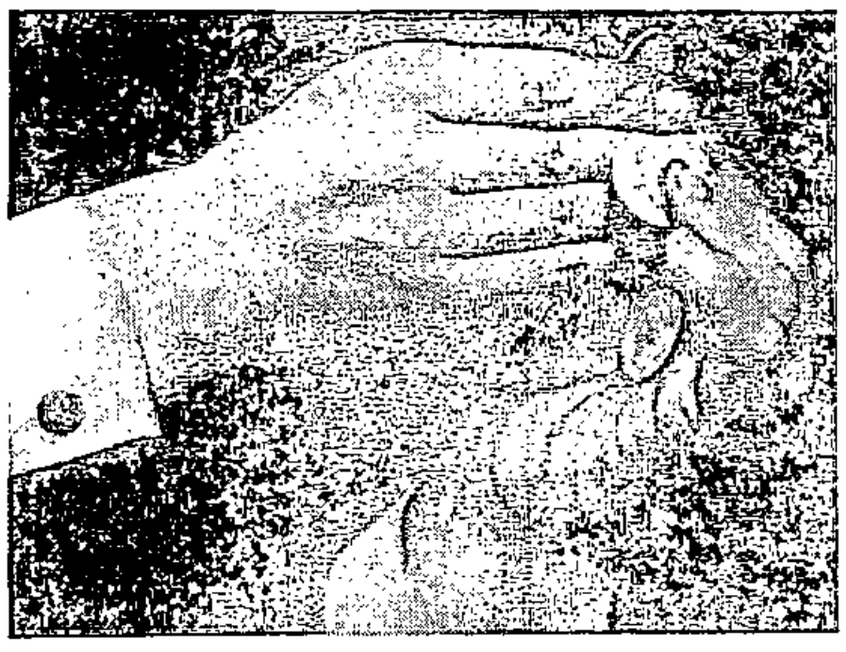


FIG. 119

FIG. 120

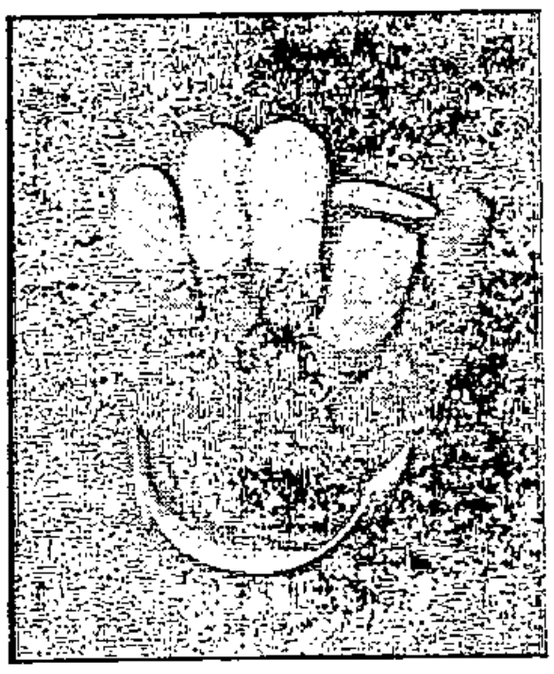


FIG. 121

Les Séries de Manipulations nouvelles
Les Exercices de pure dextérité

---

118. — La disparition successive de cinq pièces suivie de leur réapparition; la main gauche portant ostensiblement une pièce entre les extrémités du pouce et de l'index droits

119. — La même : la même vue arrière montrant la main gauche s'emparant en même temps de la pièce précédemment disparue.

120, 121. — La révolution de la pièce entre les phalanges des doigts.

nons qu'à titre d'exemples, car le champ en est illimité, et il appartient à chacun d'adopter des combinaisons personnelles.

I. — LA DISPARITION DE CINQ PIÈCES, L'UNE APRÈS L'AUTRE, AU BOUT DES DOIGTS DE LA MAIN DROITE, TOURNÉE LA PAUME EN AVANT, ET LEUR RÉAPPARITION SUCCESSIVE, LA MAIN MONTRÉE A CHAQUE FOIS VIDE DES DEUX COTÉS. — Se tenir le côté gauche vers le public, le bras et la main dans la position voulue pour la disparition par jet simulé, l'intérieur de la main en avant. Prendre sur un guéridon, une table ou une chaise, une pièce entre le pouce et l'index de la main gauche; dont les spectateurs ne voient que le dos, et placer cette pièce entre le pouce et l'index de la main droite. Un jet simulé dans l'espace la fera disparaître et l'amènera à la coulée arrière puis, en la laissant échapper avec le petit doigt, au pincement supérieur arrière, ou plutôt dans une position oblique. Prendre de même une seconde pièce pour la placer également entre le pouce et l'index de la main droite.

C'est ici qu'intervient la première des deux passes nouvelles qui permettent la réussite de l'expérience. Pendant que le pouce et l'index de la main gauche portent la pièce, entre les doigts correspondants de l'autre main, les trois derniers doigts de la main gauche passent derrière et profitent de la position oblique de la pièce pour la saisir et la pincer de la manière habituelle, entre le médius et l'annulaire. Cette manœuvre est entièrement cachée par la position des deux mains. Tout en abaissant ensuite la main gauche, après avoir placé la deuxième pièce en position pour une nouvelle disparition, on porte la première pièce à l'empalmage N. D., dans la même main. Procéder à la disparition de la deuxième pièce ; prendre une troisième pièce de la main gauche et, en la disposant dans la main droite, reprendre la précédente et la mettre à l'empalmage N. D.; continuer ainsi jusqu'à la disparition de la cinquième et dernière pièce.

La première partie de l'expérience est alors terminée et on se trouve avoir quatre pièces à l'empalmage N. D., dans la main gauche et une pièce à la coulée arrière dans la main droite.

Il s'agit maintenant de montrer la main droite vide des deux côtés, puis de faire revenir les pièces l'une après l'autre, en faisant voir, à chaque fois, qu'il n'y a rien de caché dans cette main. Pour cela, commencer par exécuter le double empalmage, puis produire la pièce demeurée dans la main droite de la manière habituelle, entre le pouce et l'index, les autres doigts restant allongés et joints. Pour prendre cette pièce, l'intervention de la main gauche est toute naturelle. Profiter de ce que le dos en est tourné vers le public pour, tout en l'élevant, replier le médius et l'annulaire, détacher, puis pincer, entre ces doigts, la pièce la plus rapprochée du poignet. Au moment où cette main arrive contre la main droite, d'une part, saisir entre le pouce et l'index la pièce qui s'y trouve entre les mêmes doigts et, d'autre part, passer les autres doigts derrière la main droite qui les masque pour introduire la tranche de l'autre pièce dans l'intervalle qui sépare les extrémités de l'index et du médius de cette main. Ecarter ensuite la main gauche en emportant la première pièce, pour la déposer sur le guéridon. Il suffit de continuer la même marche et de montrer la main droite vide des deux côtés et d'y faire apparaître la deuxième pièce qui sera retirée à son tour et remplacée par une autre, placée en même temps au pincement supérieur arrière, jusqu'à ce que les cinq pièces aient fait leur réapparition.

Il est toutefois préférable de varier les procédés de double empalmage. Si l'on possède la pratique des trois premières méthodes, on pourra, après la disparition de la cinquième et dernière pièce, montrer les deux côtés de la main droite vides, en faisant passer la pièce de la coulée arrière à la coulée avant, et réciproquement. Après la réapparition de cette pièce, on utilisera le passage successif de la quatrième du pincement supérieur arrière à l'empalmage oblique et inversement (sous le couvert du retournement de la main, dans tous les cas). Pour la troisième pièce, on emploiera le transfert du pincement supérieur arrière à l'italienne, avec retour à la première position. On se servira, pour la deuxième pièce, du procédé permettant d'écarter successivement les doigts de la main, en transportant, tour à tour, la pièce du pincement supérieur arrière au même

pincement, entre l'annulaire et l'auriculaire. Enfin, après avoir amené la première pièce à l'italienne arrière, afin d'être à même d'écarter tous les doigts à la fois, on la produira au bout des doigts, après l'avoir fait tomber dans l'intérieur de la main baissée et fermée brusquement.

II. — LA DISPARITION DE SIX PIÈCES, L'UNE APRÈS L'AUTRE, AU BOUT DES DOIGTS DE LA MAIN DROITE, TOURNÉE LA PAUME EN AVANT ET LEUR RÉAPPARITION SUCCESSIVE OU SIMULTANÉE APRÈS AVOIR MONTRÉ, TOUR A TOUR, LES DEUX MAINS VIDES. — Ce deuxième enchaînement de manipulations peut très bien s'exécuter à la suite du précédent. Comme on voit, dans cette nouvelle combinaison, les pièces quitter visiblement la main gauche, cela donne à penser qu'il en a bien été de même dans le premier cas.

La position du corps et de la main droite restant la même, saisir six pièces, entre le bout du pouce et de l'index de la main gauche et les tenir bien exposées à la vue du public, à proximité et au-dessous de la main droite. S'emparer d'une de ces pièces, entre le pouce et l'index de la main droite, et la faire disparaître et passer à la coulée arrière, au moyen d'un jet simulé dans l'espace. Prendre successivement les cinq autres pièces, de la même façon, et les faire passer toutes, par le même procédé, à la coulée arrière. Les pièces étant dès lors évanouies dans l'espace, il faut montrer les deux mains vides des deux côtés. User à cet effet du transfert de plusieurs pièces de la coulée arrière dans la main droite à la coulée avant dans l'une et l'autre main, avec retour à la position de départ, décrit dans la section II, § II de ce chapitre.

Il ne reste plus qu'à faire revenir les pièces, soit une à une, soit toutes à la fois, en éventail, entre les bouts du pouce et de l'index, à l'aide des procédés décrits dans la précédente section.

III. — LA DISPARITION DE SIX PIÈCES DANS LA MAIN GAUCHE, TOURNÉE LA PAUME EN AVANT, ET LEUR RÉAPPARITION, UNE A UNE, EN ÉVENTAIL, AU BOUT DES DOIGTS DE L'AUTRE MAIN, APRÈS AVOIR MONTRÉ LES DEUX COTÉS DES MAINS VIDES. — Se tenir le côté droit du corps vers les spectateurs, le bras gauche à demi-allon-

gé, la paume de la main en avant le pouce en l'air et l'extrémité des doigts allongés et joints dirigée vers la gauche. Faire disparaître les pièces l'une après l'autre dans cette main, au moyen du cinquième procédé de disparition, par dépôt simulé, décrit au chapitre I, section II, § II, c'est-à-dire en les transférant à l'empalmage oblique dans la main droite. Puis, tout en accomplissant les mouvements de pulvérisation de la dernière pièce dans la main gauche, passer le médius de la main droite sur la pile des six pièces pour la mettre à l'empalmage perpendiculaire. Faire voir alors les deux mains vides des deux côtés, au moyen du transfert des pièces de paume en paume, décrit chapitre II, section II, § II, I, 2° et laisser, en dernier lieu, les pièces dans la main droite dont le dos est, à ce moment, tourné en avant. Il ne reste plus qu'à ramener, à l'aide du médius, les pièces à l'empalmage oblique et à les faire apparaître, une à une, en demi-cercle, entre le bout du pouce et de l'index, en écartant à chaque fois les autres doigts, au moyen de la méthode de M. Nelson Downs, décrite à la section précédente.

§ II. — *Les exercices de pure dextérité.*

Ces exercices sont bien moins nombreux et, quoique en général plus difficiles, produisent moins d'effet que les effets du même genre, exécutés à l'aide de cartes à jouer. Nous nous contenterons de citer le retournement des pièces dans la main et la révolution de la pièce entre les phalanges.

I. — Le Retournement des pièces dans la paume. — Le retournement d'une pile de trente à quarante demi-dollars dans la main a été présenté, pour la première fois, par M. Nelson Downs. Les pièces, étant disposées comme dans la position de la coulée, mais depuis la base de la paume jusque sur l'extrémité du médius et de l'annulaire, dans la main étendue horizontalement, les doigts allongés et joints, on peut, en contractant la paume, imprimer à la pile l'impulsion nécessaire, pour faire retourner les pièces d'arrière en avant et, avec une longue habitude, rendre cette opération rapide ou lente à volonté. Une fois

les pièces étalées en sens inverse, en redressant suffisamment et avec la force voulue les bouts du médius et de l'annulaire et en inclinant progressivement la main en arrière, on oblige les pièces à se renverser en sens opposé et à reprendre leur première position.

II. — La révolution de la pièce entre les phalanges des doigts de chaque main. — Tenir la main droite fermée face au public, les phalanges horizontales, et présenter la pièce de champ verticale, pincée par le plat, entre le pouce allongé et le côté externe de la phalange de l'index et la dépassant largement. Relâcher la pression du pouce et laisser tomber la pièce à plat, sur la droite, en équilibre sur le dessus de la phalange de l'index. Ecarter et élever la phalange du médius, puis la ramener en bas contre celle de l'index en pinçant la pièce par la partie de la tranche qui déborde de ce côté. La pièce entraînée par l'action du médius culbutera à droite et tombera à plat en équilibre sur la phalange de ce doigt. Exécuter ensuite, avec la phalange de l'annulaire, exactement le même mouvement que précédemment avec celle du médius et amener ainsi la pièce en équilibre sur cette nouvelle phalange. Recommencer la même action sur la pièce à l'aide de la phalange de l'auriculaire, mais s'arrêter au moment où elle se trouve pincée dans une position perpendiculaire, dans l'intervalle qui sépare les phalanges des deux derniers doigts.

A ce moment, trois modes de procéder s'offrent au choix de l'opérateur : 1° Le premier et le plus facile consiste à laisser glisser la pièce dans l'intervalle des deux dernières phalanges, puis, au moment où elle ne dépasse plus le dos de la main, de glisser le bout du pouce dessous et derrière et, en l'abandonnant avec les deux autres doigts, de la ramener en équilibre sur le bout du pouce, jusqu'à sa position primitive, entre ce doigt et la phalange de l'index; 2° Continuer l'action de la phalange de l'auriculaire, jusqu'à faire tomber la pièce en équilibre dessus, puis, en tournant progressivement la main en bas et à gauche, amener la pièce à glisser au delà de la phalange de l'auriculaire et à retomber dans l'intérieur de la main jusque entre le

pouce et l'index. Il n'y aura plus qu'à redresser la main, pour se retrouver dans la position du début; 3° Au lieu de continuer à glisser la phalange de l'auriculaire vers le bas, le long de celle de l'annulaire, la faire remonter. Ce mouvement fera retomber la pièce à plat, en équilibre, sur la phalange de l'annulaire. Ecarter et élever la phalange du médius, puis la ramener vers le bas et contre celle de l'annulaire, en pinçant la partie débordante de la pièce; celle-ci basculera et tombera en équilibre sur la phalange du médius. La même action de la phalange de l'index entraînera la pièce et la mettra en équilibre sur cette dernière phalange. En la pinçant ensuite avec le bout du pouce, on se trouvera également dans la même position qu'au début de l'exercice.

Ces divers mouvements doivent s'accomplir de la main gauche, avec la même facilité. Très lents au début, ils deviendront de plus en plus rapides avec la pratique et la pièce pourra alors circuler d'une allure régulière et aisée dans les intervalles des phalanges de chaque main.

Voici un exemple de progression de cet ordre d'exercices :

Placer la pièce entre le pouce et la phalange de l'index de la main gauche et la faire parvenir, comme il a été expliqué, jusqu'à l'intervalle des phalanges des deux derniers doigts. La saisir alors dans la position voulue, entre le pouce et l'index de la main droite, et la faire circuler dans cette main jusqu'au même intervalle, la laisser alors glisser et la ramener en équilibre sur le bout du pouce à sa première position. Recommencer la même marche de la pièce, mais la faire revenir ensuite en arrière jusqu'au point de départ. S'emparer alors d'une deuxième pièce, entre le pouce et la phalange de l'index de la main gauche, et faire circuler, une ou deux fois, en même temps, les deux pièces dans les deux sens entre les phalanges des doigts de chaque main.

Cet exercice, fort gracieux quand il est bien exécuté, demande une grande adresse et une longue pratique.

CHAPITRE III

Les Tours de Pièces de Monnaie

Les tours de pièces de monnaie, que l'on peut exécuter sans l'aide d'aucun appareil, sont assez nombreux. Ils se combinent aisément avec l'emploi de cartes et surtout de mouchoirs ou foulards.

Les tours anciens d'adresse pure, décrits par Robert Houdin, sont : la pièce fusible, les deux pièces passant d'un chapeau dans un autre, la pièce d'or dans le petit pain, la filtration magique de pièces de cinq francs et la pluie d'or. Nous les passerons rapidement en revue.

Parmi les tours plus récents, nous n'expliquerons, faute de place, que la pièce extraite d'une carte, la dilatation des tissus, la pluie d'argent.

SECTION I. — Les tours décrits par Robert Houdin.

Il faut distinguer, parmi les expériences reposant uniquement sur l'adresse décrites par Robert Houdin, entre celles que nous avons énumérées les premières et qui ne reposent que sur la présentation et le boniment, et la filtration magique et la pluie d'or qui, seules, à vrai dire, constituent de véritables tours.

I. — La pièce fusible. — *Effet.* — Faire fondre une pièce dans la main à la chaleur d'une bougie, puis l'extraire en fusion de la flamme et la faire revenir à son état primitif.

Objets nécessaires : Une pièce ordinaire, de cinq francs par exemple, empruntée ; un flambeau contenant une bougie allumée.

Commencer par frotter les mains l'une contre l'autre comme pour développer de la chaleur. Saisir ensuite la pièce dans la main droite et, en faisant semblant de la porter dans la main gauche, l'empalmer. S'emparer aussitôt du flambeau avec la main droite, tout en remuant les doigts de la main gauche, et poser cette dernière main au-dessus de la flamme de la bougie. Achever d'en remuer les doigts puis les ouvrir pour montrer que la pièce est bien fondue et qu'elle est entrée dans la bougie.

Pour faire revenir la pièce : Faire observer un point brillant imaginaire de la mèche de la bougie et prétendre que c'est l'extrémité de la pièce que l'on va saisir. Pincer à cet effet la flamme avec les doigts de la main gauche puis déposer le flambeau pour pouvoir reprendre, avec la main droite, tournée le dos en avant, cette matière en fusion. Profiter du rapprochement des deux mains pour laisser tomber la pièce dans le fond de la main gauche (comme dans le quatrième procédé, pour faire passer une pièce d'une main dans l'autre, ci-dessus décrit) que l'on élève en même temps, ce qui permet d'en garder les doigts écartés. Montrer la soi-disant matière en fusion au bout des doigts de la main droite et laisser voir ainsi, incidemment, l'intérieur de cette main vide. Poser ensuite le bout des mêmes doigts dans la paume de la main gauche et les y frotter pour redonner à la pièce sa forme primitive, puis renverser les mains et présenter la pièce reconstituée en équilibre sur l'extrémité du médius droit.

II. — Les deux pièces passant d'un chapeau dans l'autre (les deux chapeaux). — Objets nécessaires : Deux chapeaux et deux pièces de monnaie marquées, empruntés.

Une fois les pièces et les chapeaux le fond en bas déposés sur la table, s'emparer des deux pièces avec la main droite et, en faisant semblant de les mettre dans la main gauche, les empalmer. Saisir de la même main le chapeau de droite par un des côtés, les doigts en dedans, le pouce en dehors, en appliquant

les pièces contre la bordure intérieure et le renverser pour en faire voir l'intérieur vide. Placer ensuite la main gauche fermée et censée contenir les deux pièces dans l'ouverture du deuxième chapeau et dire que l'on y dépose les pièces. A ce moment, d'une part, ouvrir la main gauche cachée par le chapeau, puis la relever en la retournant pour la montrer vide; d'autre part, laisser tomber en même temps les pièces dans le chapeau de droite, préalablement redressé, l'ouverture en haut, en écartant les doigts de la main droite. En entendant le bruit causé par la chute des pièces, les spectateurs ne douteront pas de leur arrivée dans le chapeau de gauche. Il ne reste plus qu'à faire passer les pièces de ce dernier chapeau dans l'autre au moyen des simagrées usuelles en pareille circonstance.

III. — LA PIÈCE D'OR DANS LE PETIT PAIN. — Ce petit tour, dont le titre indique suffisamment l'effet, peut se présenter à table, ou servir dans une expérience plus compliquée à retrouver une pièce que l'on a préalablement fait disparaître.

Objets nécessaires : Un petit pain ordinaire, une pièce d'or de vingt francs sans préparation, empalmée dans la main droite. Prendre le pain et le retourner pour faire voir qu'il est intact, puis laisser glisser dessous la pièce au bout des doigts. Tenir le pain par les extrémités et le plier vers le haut. Profiter de ce que cette action produit par-dessous et vers le milieu une cassure suffisante, pour y introduire la pièce. Il n'y a plus qu'à retourner le pain en le cassant pour faire voir la pièce à l'intérieur.

IV. — LA FILTRATION MAGIQUE DE PIÈCES DE CINQ FRANCS. — Ce tour est excellent et peut toujours être présenté avec succès.

Effet : Envelopper deux pièces de cinq francs dans deux mouchoirs différents et les faire se rejoindre à distance dans l'un d'eux.

Objets nécessaires : deux mouchoirs et deux pièces empruntés, une troisième pièce semblable aux deux autres.

Prendre une des deux pièces empruntées et la tenir verticalement par le plat, entre le bout du pouce et de l'index

qu'elle dépasse largement. La recouvrir d'un des deux mouchoirs, de façon à lui en faire occuper à peu près le centre. Fig. I. Attirer l'attention sur le fait qu'on en voit la forme à travers le tissu et la pincer en même temps entre les extrémités de l'index et du médius de la main droite, renversée, placées le dessus contre les bouts des doigts de la main gauche que l'on descend de quelques centimètres. II Annoncer que, pour retirer tout doute sur la réalité de la présence de la pièce, on va la faire voir une dernière fois. Retourner alors la main droite vers le corps ce qui a pour résultat d'enrouler le médius dans le mouchoir et saisir la pièce à travers la double épaisseur du tissu entre le pouce et l'index de la main gauche par le bord opposé à celui du début de l'expérience à raison du renversement opéré. III Dégager aussitôt le médius de la main droite et, avec cette main, relever le pan du mouchoir qui pend en avant pour montrer la pièce. IV Laisser alors retomber le mouchoir en inclinant vivement la main gauche en avant. V.

A ce moment, si les instructions qui précèdent ont été bien suivies, la pièce, au lieu de se trouver, comme à l'origine, au milieu du mouchoir, n'est plus que dans un pli extérieur qui, se trouvant du côté de l'opérateur, ne peut être aperçu du public. Tortiller le mouchoir autour et au-dessous de la pièce pour achever de la dissimuler et la maintenir; le donner ensuite à tenir à un spectateur. VI Voilà pour la première pièce et le premier mouchoir.

En allant prendre les autres accessoires, s'emparer secrètement de la troisième pièce et l'empalmer dans la main droite. Saisir de cette même main la deuxième pièce empruntée et la placer sous le milieu du deuxième mouchoir. Profiter de l'abri du tissu pour joindre la pièce empalmée à l'autre puis pour les saisir toutes les deux à travers le mouchoir avec la main gauche que l'on élève pendant que l'on retire la main droite par dessous. Le mouchoir étant ainsi dans une position perpendiculaire l'encercler à environ vingt centimètres au-dessous de la main gauche, avec la main droite, et abandonner l'une des deux pièces qui se trouve arrêtée dans sa chute au-dessus de cette dernière main. Placer alors le mouchoir dans une position

horizontale et tendu, sans lâcher les mains et prier un deuxième spectateur, assez éloigné du premier, de vouloir bien le tenir ainsi en le saisissant aux deux mêmes endroits c'est-à-dire en plaçant la main droite sur la pièce dont la forme est visible à travers le tissu et la main gauche vers le bas.

Annoncer que l'on va sortir la pièce du premier mouchoir puis l'envoyer rejoindre l'autre invisiblement. A cet effet s'approcher de la première personne et la prier tout en continuant à tenir le mouchoir de reculer un peu la main pour avoir la place d'agir. Montrer d'abord les deux mains vides puis en froissant le tissu retirer la pièce du pli. La faire voir et la placer dans la main gauche, dans la position préparatoire au tourniquet. Avertir alors le deuxième spectateur qu'on va faire maintenant passer cette pièce dans le mouchoir qu'il tient et le prier d'abandonner, au moment où on la lancera, celle qu'il maintient avec sa main droite, tout en continuant à garder dans sa main gauche l'autre bout du mouchoir. Exécuter alors le tourniquet et faire le simulacre d'envoyer la pièce dans la direction du deuxième mouchoir, le spectateur, lâchant la pièce de la main droite comme on le lui a dit, fait se renverser le mouchoir ce qui amène la réunion des deux pièces qui s'y trouvaient déjà et que l'on entend résonner l'une contre l'autre.

Il est préférable de se servir de foulards au lieu de mouchoirs pour l'exécution de cette expérience à raison de leur plus grande opacité. Mais, comme dans ce cas, on doit fournir ces articles, il faut avoir bien soin de les faire visiter minutieusement avant de s'en servir. On peut faire marquer les pièces mais alors il y aura un échange à opérer dans le deuxième mouchoir à la fin de l'expérience.

V. — La pluie d'or. — Cette expérience capitale, qui a été décrite pour la première fois par Robert Houdin, et qui consiste à cueillir des pièces dans l'espace et à en extraire de différents endroits pour les jeter dans un chapeau, a été depuis lors considérablement modifiée. Nous l'étudierons en détail dans la section suivante sous le titre de la pluie d'argent.

SECTION II. — Les tours postérieurs a Robert Houdin.

I. — La pièce extraite d'une carte. — Cette expérience a déjà été publiée, sous l'appellation « Un trésor dans une carte », dans un traité de physique amusante, paru il y a une vingtaine d'années. L'Homme Masqué l'a remise en honneur, en la présentant au cours d'une séance privée, donnée à des prestidigitateurs, en 1905. Elle a figuré depuis cette époque à diverses reprises au répertoire du théâtre Robert Houdin.

Ce tour, dont le titre indique suffisamment l'effet, ne nécessite qu'une pièce de cinq francs ou qu'un demi-dollar et un jeu de cartes sans préparation.

Tenir secrètement la pièce à l'empalmage ordinaire dans la main droite et annoncer que l'on va montrer le moyen de se procurer une pièce de monnaie à l'aide d'une carte à jouer (1). S'emparer du jeu, avec lequel on peut commencer par faire l'accordéon pour donner à penser qu'on ne tient rien de caché dans la main droite, le feuilleter et en sortir un trèfle quelconque, couleur qui symbolise l'argent en cartomancie. Passer cette carte dans la main gauche et se débarrasser du jeu de l'autre main. Elever la carte, la figure vers les spectateurs, comme pour bien attirer l'attention sur le point qu'elle représente, tout en dirigeant le regard vers elle. En profiter pour baisser la main droite et amener ainsi la pièce sur le bout des doigts. Ramener ensuite la main gauche vers l'autre main, placer la carte, la figure en bas, sur la pièce et poser le pouce droit sur le dessus de la carte pour la maintenir.

Faire voir qu'on n'a rien de dissimulé dans la main gauche en la montrant des deux côtés, les doigts écartés. Faire la même démonstration pour la main droite, après avoir transféré dans l'autre main la carte et la pièce qu'elle recouvre maintenues entre le médius placé sous la pièce et le pouce posé sur le dos de la carte. Reprendre la carte et la pièce de la même façon

---

(1) On peut aussi ne prendre la pièce qu'au moment où on saisit le jeu. Dans ce cas, on dispose à l'avance la pièce sous le paquet.

dans la main droite mais toutefois après avoir fait glisser la pièce, à l'aide du médius gauche, jusqu'au bord du grand côté droit de la carte.

Il s'agit maintenant de démontrer, par la vue et par le son, qu'il n'y a non plus rien de caché dans la carte. Pour cela, se tourner légèrement à gauche pour transporter la carte dans la main gauche et la saisir, par le coin le plus rapproché du corps, entre le pouce et l'index de cette main. Abandonner seulement alors la carte avec la main droite en élevant brusquement d'une dizaine de centimètres cette main que l'on abaisse aussitôt pour donner une chiquenaude sur le dessus de la carte. Le dos de la main droite étant, par suite du déplacement du corps sur la gauche, tourné en avant, emporter invisiblement, au moment où cette main abandonne la carte, la pièce, placée contre le bord, sur l'extrémité du médius et l'appliquer immédiatement à l'empalmage ordinaire. Le rapide mouvement de bas en haut avec les doigts repliés, nécessaire à cet effet, trouve son explication et sa raison d'être aux yeux des spectateurs dans la chiquenaude sur la carte qui le suit aussitôt. Le bruit produit par la détente du médius contre la carte montre bien qu'il n'y a rien de dissimulé à l'intérieur. Après avoir frappé ainsi deux fois sur le dessus vers le bas et vers le haut, retourner la carte pour répéter la même opération du côté de la figure. Puis la remettre le tarot en dessus et la reporter dans la main droite qui s'abaisse en même temps pour laisser glisser la pièce sur l'extrémité des doigts. On se trouve donc avec la pièce et la carte dans la main droite, dans la position du début et on se replace face au public. Pour achever la démonstration, glisser le long de la carte, légèrement penchée en avant et, séparés par son épaisseur, le pouce et l'index de la main gauche, puis en maintenant momentanément la pièce et la carte avec ces deux derniers doigts, le pouce et l'index de la main droite.

Il ne reste plus qu'à extraire la pièce de la carte. A cet effet, maintenir la carte par le petit côté le plus rapproché du corps entre le pouce et l'index gauches, et glisser lentement le pouce droit dessus et l'index et le médius droits dessous entraînant la pièce sous la carte jusqu'au bord avant, en faisant sem-

blant d'exercer une pression continue. Faire enfin apparaître la pièce le pouce restant immobile et les deux autres doigts agissant seuls. Avoir soin de donner sans désemparer la carte et la pièce à examiner.

Ce tour, qui peut servir de transition entre des tours de cartes et ceux de pièces de monnaie, n'offre de difficulté sérieuse que dans l'enlevage de la pièce préparatoire à la première chiquenaude.

II. — La dilatation des tissus (l'Homme Masqué).— Cette expérience a été présentée par l'Homme Masqué, notamment à l'une des séances données à Paris en décembre 1905 à l'occasion du centenaire de Robert Houdin. Elle a obtenu un très vif succès. L'explication détaillée ayant été publiée dans l'*Illusionniste*, t. II, p. 19, sous la signature de son inventeur, nous ne pouvons mieux faire que de la reproduire intégralement :

« Après avoir emprunté dans le public un mouchoir de « poche, de commune grandeur, et deux pièces de cinq francs « en argent, vous remettez ce même mouchoir et une des deux « pièces à un spectateur, dont vous devez avoir prévu d'avance « la bonne volonté pour qu'il n'hésite pas, sur votre prière, à « vous suivre sur la scène, muni de ces deux objets : la pièce « de cinq francs dans sa main gauche et le mouchoir dans sa « droite, alors que vous-même vous tenez également dans votre « main droite, bien en évidence, le bras en l'air, la seconde « pièce de cinq francs empruntée. Une fois tous deux sur la « scène, vous vous placez face au public à côté l'un de l'autre, « mais votre partner à votre gauche, puis vous lui dites, lui « montrant votre pièce de cinq francs : « Cette pièce, je la « mets pour un instant dans ma poche ». Et, en effet, vous « introduisez votre main avec la pièce dans la poche de droite « de votre pantalon et vous la retirez aussitôt avec le plus « grand naturel du monde, mais avec la pièce retenue empalmée, « et, afin de dissimuler cette feinte, vous saisissez avec cette « même main une baguette magique qui se trouve placée à votre « portée. Désormais cette baguette devra vous servir à dissi- « muler vos feintes pendant tout le cours des manipulations « nécessaires.

« Ceci fait, vous dites au spectateur : « Maintenant, mon-
« sieur, veuillez, je vous prie, couvrir vous-même avec le mou-
« choir, la pièce de cinq francs que vous avez au bout des doigts
« de votre main gauche, mais de façon que la pièce occupe à
« peu près le centre du mouchoir ». Vous le priez encore de
« prendre avec sa main droite, restée libre, le mouchoir et la
« pièce recouverte ainsi, avec le bout de ses doigts; puis, comme
« les quatre coins du mouchoir restent pendants, vous lui dites
« de saisir avec la main gauche, et bien au-dessus des bords,
« le mouchoir à pleine main, pour bien montrer que c'est lui-
« même qui, de la sorte, a enfermé cette pièce dans le mouchoir
« et que, par conséquent, il ne peut exister désormais une issue
« quelconque. Pas plus qu'au préalable, aucun truc n'a pu être
« employé. Il lâche la main droite. Vous lui dites alors : « Com-
« me vous le voyez, nous venons de former comme un petit sac,
« dans l'intérieur duquel se trouve emprisonnée une pièce de
« cinq francs ». Ce disant, vous la frappez extérieurement avec
« votre baguette, de façon que tout le monde l'entende, et vous
« poursuivez : « Veuillez ,monsieur, pour plus de sécurité,
« prendre aussi avec cette autre main (main droite restée libre)
« également ces quatre coins plus bas, bien serrés ». Une fois
« ses deux mains ainsi occupées (ce qui enlève à votre partner
« toute idée de commettre une indiscrétion qui pourrait faire
« rater votre tour), vous saisissez avec la main gauche, le pouce
« par dessus, la pièce enfermée dans le centre du mouchoir et
« vous la faites remonter vers les mains du spectateur, puis vous
« ajoutez : « Cependant il ne faudrait pas soupçonner monsieur
« d'être mon compère, ou bien croire qu'il veuille user de quelque
« complaisance envers moi; du reste, pour les personnes qui sont
« éloignées de nous, permettez que je leur montre qu'il n'en est
« pas ainsi ». Ce disant, vous faites glisser adroitement la pièce
« empalmée dans votre main droite en-dessous du mouchoir de
« façon à la recouvrir entièrement, laissant ainsi supposer que
« c'est toujours la même pièce, introduite par votre partner dès
« le début; puis, afin qu'elle ne puisse pas tomber, vous la rete-
« nez avec le bout des doigts de la main gauche, tout en la
« frappant avec votre baguette, tenue dans la main droite,

« Après avoir replacé votre baguette sous le bras gauche, vous « reprenez ladite pièce enveloppée ainsi dans le mouchoir, avec « votre main droite, puis vous priez votre partner de saisir à « son tour cette même pièce avec sa main droite qui doit, à ce « moment seulement, abandonner sa position qui consistait à « tenir les quatre coins pendants du mouchoir, et vous la lui « faites saisir, le pouce par dessus et les autres doigts par des- « sous, de façon à ce que son pouce couvre à peu près totalement « la pièce.

« Ceci fait, vous continuez : « Ainsi donc, monsieur, vous « tenez bien votre pièce, n'est-ce pas? bien! tenez la bien serrée, « ne la lâchez pas surtout, quelque peu que ce soit, car sans « cela, je vous préviens que je pourrais vous la subtiliser aussi- « tôt ». Puis alors, avec votre main droite que vous passez par « dessous le mouchoir, la paume en haut et le pouce par dessus, « de façon à pouvoir ainsi saisir la pièce enfermée, vous lui « faites ouvrir la main gauche, comme pour montrer à tout le « monde l'intérieur du mouchoir où il n'y a pu exister, ni « n'existe aucun fil, aucun élastique, ni quoi que ce soit préala- « blement préparé. C'est alors qu'en découvrant le mouchoir, « en le rabattant tout autour de la main du spectateur, comme « pour en montrer l'intérieur, c'est alors, dis-je, que vous enle- « vez la première pièce que vous gardez empalmée dans votre « main droite.

« Reprenant aussitôt votre baguette, vous signalez bien dis- « tinctement, un à un, les quatre bords, et vous frappez même « sur la pièce, retenue par votre aide, mais que ni lui ni per- « sonne, ne soupçonne être au dehors. Une fois cette démons- « tration faite, vous rabattez à nouveau le mouchoir de façon « à en laisser pendré les quatre coins. Vous faites reprendre à « ce monsieur sa position primitive, c'est-à-dire qu'il doit avec « sa main gauche refermer le mouchoir pour qu'il n'y ait pas « d'ouverture tout en conservant, dans la droite, la pièce enve- « loppée dans la partie centrale du mouchoir. C'est alors seule- « ment que vous reprenez sa pièce avec la main gauche, l'obli- « geant à reprendre lui-même, avec la main droite devenue « libre, les quatre coins pendants du mouchoir.

Cette opération terminée, vous êtes maître de la situation « car votre pièce se trouve à ce moment enveloppée à l'extérieur « du mouchoir. Vous la frappez à nouveau avec votre baguette « et vous dites : « Eh bien voici ce que je me propose de faire : « non seulement je veux essayer de sortir cette pièce du mou- « choir, mais encore je veux auparavant y introduire celle que « j'ai mise dans ma poche (vous désignez en même temps avec « votre baguette votre poche droite qui est censée contenir la « pièce).

« Vous replacez votre baguette sous le bras gauche; puis, « dirigeant votre main droite vers la gauche qui tenait la pièce, « vous joignez à celle-ci l'autre pièce que vous gardiez empal- « mée, faites cela sans le laisser soupçonner et donnez comme « prétexte que vous allez dilater les tissus à l'aide de quelque « pression. Les pièces doivent être, à ce moment, placées dans « la main gauche de la façon suivante : la première reposant à « plat sur les trois doigts, médius, annulaire et auriculaire; « l'index, un peu recourbé, appuyant sur le bord de la dite « pièce, par-dessus, et la seconde, dans une position inclinée « portant d'un côté sur le bord de la première et de l'autre sur « la partie recourbée de l'index, les deux pièces sont recouvertes « par le mouchoir. Enfin, par-dessus le tout, le pouce mainte- « nant cette position.

« Vous faites le geste de prendre, à travers l'étoffe du pan- « talon, la pièce qu'on suppose dans la poche et de la lancer « dans le mouchoir. « Une, deux, trois passez ! » En même « temps, vous retirez l'index gauche et pressez le pouce contre « les autres doigts, ce qui produit le choc des pièces l'une contre « l'autre. Aussitôt, en ayant soin de bien faire joindre en des- « sous les bords du mouchoir, pour que les pièces ne puissent « pas tomber, vous élargissez les faux plis du dessus pour « donner de l'espace aux pièces et vous secouez afin qu'on les « entende se choquer l'une contre l'autre, ce qui donne l'illusion « qu'elles sont bien toutes deux dans le mouchoir.

« Après cette surprise provoquée, vous dites : « Je vais « maintenant les sortir l'une après l'autre et vous remarquerez, « messieurs, avec quelle délicatesse les tissus se refermeront sur

« leur passage. » Vous tirez la première pièce avec la droite en « refermant à mesure l'ouverture avec la main gauche, vous la « déposez sur un guéridon et enfin vous faites de même pour la « seconde pièce.

« Maintenant, afin de ne pas laisser deviner les subterfuges « employés, vous devez, après la sortie de la seconde pièce et « sous prétexte de resserrer les mailles du tissu, défaire en « vous aidant des deux mains, tous les plis du mouchoir pour « que celui-ci prenne l'apparence d'un petit sac vide. C'est « alors seulement que vous priez le spectateur qui vous a aidé « d'ouvrir et de montrer le mouchoir.

« Cette expérience est d'un grand effet mais elle demande « à être supérieurement exécutée. »

Cette expérience offre une certaine analogie avec la filtration magique de pièces de cinq francs de Robert Houdin, ci-dessus rapportée; tout à la fois plus complexe et plus surprenante, elle est aussi d'une bien plus grande difficulté d'exécution. L'explication en anglais a été donnée dans « The art of magic », le récent livre de M. Nelson Downs.

III. — La pluie d'argent. — Ce tour, connu sous les noms les plus divers tels que : la pluie d'or, la chasse aux pièces, la chasse à la fortune, la banque aérienne, le banquier mystérieux, le banquier invisible, le trésor aérien, le rêve de l'avare, etc., est resté le tour type des pièces de monnaie. Presque tous les prestidigitateurs le font figurer, de temps à autre, dans leurs séances, car il porte toujours sur les spectateurs. Mais, si le fond du tour reste le même, la forme en varie constamment. La plus grande transformation, depuis la création, a été l'œuvre de M. Nelson Downs qui y a introduit le double empalmage et toute une série de passes et de combinaisons nouvelles.

Ce tour a déjà été décrit à différentes reprises dans notre langue; sous sa forme ancienne par Robert Houdin et par l'auteur du recueil de tours de physique amusante, paru il y a une vingtaine d'années que nous avons déjà cité ; sous sa forme actuelle par M. Caroly dans son « Etude sur les nouveaux escamotages de pièces et sur le numéro du roi des dollars ». Nous

croyons néanmoins devoir l'expliquer à notre tour; un traité général de prestidigitation ne saurait être complet sans cela et, en pareille matière, il est toujours possible de suggérer quelques idées nouvelles.

Effet du tour. — On sait en quoi consiste essentiellement cette expérience. L'opérateur emprunte un chapeau ou entre en scène avec un chapeau rigide, de préférence haut de forme, à la main, et en montre le dessus comme l'intérieur absolument vides; le tenant d'une main, l'ouverture en haut, il cueille de l'autre main des pièces de tous côtés, en l'air, sur lui-même, sur les spectateurs, tantôt une par une, tantôt plusieurs à la fois. Il les jette au fur et à mesure dans le chapeau, soit visiblement, soit invisiblement auquel cas on entend le bruit de leur chute. Enfin il montre les pièces ainsi produites et les fait disparaître ou bien s'en sert pour exécuter d'autres expériences.

Objets nécessaires : L'exécution de la pluie d'argent ne nécessite que l'emploi d'un chapeau rigide assez profond (le chapeau de soie, le « tube » est celui qui convient le mieux) et du nombre de pièces de demi-dollars ou de cinq francs que l'on désire produire réellement.

PROCÉDÉS POUR METTRE EN PLACE DANS LE CHAPEAU LA RÉSERVE DE PIÈCES. — La première chose à faire est de prendre dans la main gauche un certain nombre de pièces et de les appliquer et les maintenir contre la garniture du chapeau qui devra alors être tenu par un des côtés, l'ouverture en haut, entre les quatre doigts allongés et joints cachés à l'intérieur et le pouce visible recourbé sur le bord.

Cette première difficulté a reçu de nombreuses solutions. Il y a lieu de distinguer, suivant que le chapeau est réellement emprunté, ou qu'il appartient à l'artiste.

Dans le premier cas. Voici la version que donne Robert Houdin : En entrant en scène, avoir dans la pochette gauche du pantalon le nombre de pièces voulu; prendre le chapeau emprunté de la main droite et quand, en se retournant, le corps

masque la main gauche, prendre les pièces dans la pochette, puis s'emparer du chapeau de cette dernière main, de façon à en appliquer les pièces le long de la coiffe intérieure. D'autres tiennent à l'avance les pièces à l'empalmage dans la main gauche, au lieu de les avoir dans la pochette, mais pour le reste opèrent exactement de même. Certains, pour dissimuler les pièces dans la main gauche, tiennent la baguette magique ou un mouchoir dans la même main. Beaucoup disposent à l'avance les pièces sur une table, dans une position favorable à la prise instantanée, dissimulées derrière un foulard par exemple et placent devant le chapeau emprunté, le fond en avant. Après avoir montré les mains vides et relevé leurs manches, étant de profil, ils reprennent de la main gauche, d'un même mouvement, la pile de pièces, puis le chapeau par le bord le plus élevé, en appliquant les pièces à l'endroit voulu; ou se servant des deux mains, ils prennent en même temps le chapeau de la droite et la pile de la gauche, masquée par le chapeau qu'ils passent ensuite à cette dernière main pour pouvoir disposer les pièces contre le cuir intérieur.

Dans le deuxième cas. Voici la solution de M. Nelson Downs : Disposer à l'avance vingt demi-dollars dans la poche de droite du gilet. En prenant le chapeau de la main gauche, empalmer les pièces du gilet dans la main droite et les placer comme un éclair sous le côté relevé du bord extérieur du chapeau, que l'on place avec la même main la couronne en bas sur la table. Si les pièces ont été placées adroitement et correctement à cet endroit, elles y resteront quand on retournera le chapeau, mais c'est la partie la plus délicate du tour et, si on n'y apporte pas un soin extrême, tout ou partie des pièces tombera au moment du dépôt du chapeau sur la table. Après avoir relevé les manches et montré les mains vides, reprendre le chapeau de la main gauche, dont les doigts prennent possession des pièces sous le rebord. Passer ensuite le chapeau dans la main droite, pour montrer la gauche vide et l'on trouvera, avec la pratique, qu'il est tout à fait facile de passer les pièces et le chapeau d'un main dans l'autre. Prendre le chapeau par le bord le plus près du public

et le retourner, à l'aide de la main droite, de façon à amener à l'intérieur du chapeau la main gauche contenant les vingt pièces, en place pour la chasse aux pièces. Notons, pour être exact, que, d'après cette explication, cet artiste prétend se servir d'un chapeau emprunté, mais qu'en fait, à toutes les séances à Paris où il nous a été possible de le voir, c'est toujours un musicien de l'orchestre et non pas un spectateur quelconque des fauteuils qui lui a passé un chapeau toujours le même, adapté par conséquent aux besoins de la cause.

Ce procédé est très joli. Malheureusement, il est impraticable avec un chapeau emprunté; il faut en effet que le bord soit conditionné de telle façon non seulement qu'il fasse ressort, mais encore qu'il presse uniformément sur toutes les pièces. On comprend qu'il est excessivement rare de rencontrer un chapeau remplissant ces desiderata; souvent, du fait de la mode, il ne se trouvera dans toute une salle que des chapeaux à bords très larges ou même à bords plats. Nous avons lu dans un ouvrage anglais que l'opérateur devait, en empruntant un couvre-chef, reconnaître à première vue et choisir celui dont les bords conviendraient. On avouera qu'il faut un véritable flair d'artilleur pour se rendre ainsi compte de la valeur d'un chapeau, à ce point de vue particulier et qu'une erreur d'appréciation, même minime, aurait des conséquences désastreuses. Aussi, si l'on veut employer avec succès ce procédé, faut-il se résigner à se servir d'un chapeau adapté et, pour plus de sûreté, à préparer la pile de pièces en les assujetissant ensemble au moyen d'un fil que l'on cassera une fois qu'elles seront placées contre le cuir intérieur du chapeau. Il est préférable, en outre, de placer à l'avance cette pile dans la pochette de gauche, puis de prendre le chapeau de la main droite, tout en s'emparant des pièces de la main gauche pour les placer sous le bord, en transportant le chapeau dans cette dernière main, au lieu de faire l'opération en sens inverse, comme l'indique l'inventeur du procédé et de retirer la pile de la poche du gilet.

Une autre solution fort simple trouve surtout son application dans les séances de salon. Comme les spectateurs sont en pareil cas nu-tête, l'artiste peut sortir pour aller chercher un

chapeau et revenir en le tenant renversé le fond en bas dans la main gauche fermée, le bord avant et non pas le bord relevé d'un des côtés, pincé entre le pouce dessus et l'index dessous. Cette position de la main, étant naturelle, n'éveille pas le soupçon et permet néanmoins de tenir aisément une quinzaine de demi-dollars dissimulés par les doigts fermés. Une fois arrivé en place, diriger l'ouverture du chapeau en avant et montrer, en relevant la garniture de cuir du chapeau et en la remettant en place à l'aide de la main droite, qu'il n'y a bien rien à l'intérieur. Prendre de la même main le chapeau par le bord qui se trouve alors en bas et en ramener l'ouverture en arrière pour faire voir le dessus également sans préparation. Abandonner en même temps le bord de devant de la main gauche et profiter de ce que cette main est masquée par le retournement du chapeau pour la porter sur le bord, tenu par la main droite, les quatre doigts à l'intérieur et appliquant les pièces contre la garniture interne, le pouce en dehors. Retirer aussitôt après la main droite devenue inutile et, avec l'aide de cette main, faire remarquer qu'il n'y a rien de dissimulé entre les bords relevés du chapeau.

PROCÉDÉS POUR LA PRODUCTION DES PREMIÈRES PIÈCES. — Une deuxième difficulté réside dans la production de la première, et même des deux ou trois premières pièces. Nous distinguerons les procédés employés pour la résoudre, selon qu'ils nécessitent la présence d'une ou de deux pièces cachées à l'avance dans la main droite ou qu'ils permettent d'opérer cette main étant d'abord vide.

La main droite contenant une ou plusieurs pièces. — Robert Houdin indique que l'on doit entrer en scène en tenant une pièce dissimulée à l'italienne, dans la main droite. C'est cette pièce que l'on fera apparaître tout d'abord et, en feignant de la déposer ensuite dans le chapeau, on laissera tomber au même moment une des pièces de la main gauche, tandis qu'on la remettra à l'italienne. Cette manière de faire présente un double inconvénient : elle ne permet ni de montrer la main droite vide avant de commencer la cueillette des pièces, ni de faire tomber

au moins la première pièce visiblement dans le chapeau et les spectateurs peuvent conserver un doute légitime sur la réalité de ce dépôt.

Certains opérateurs ont, au début, deux pièces à l'empalmage dans la main droite, ce qui ne remédie pas au premier inconvénient signalé, mais donne la possibilité de lancer ostensiblement la première pièce dans le chapeau.

La main droite vide. — Beaucoup d'artistes débutent sans avoir de pièce à l'avance dans la main droite. Ils font semblant d'en attraper une dans l'espace et, sans la faire voir et pour cause, ils la jettent, soi-disant, dans le chapeau, laissant échapper au même instant une des pièces de la main gauche qu'on entend tomber dans le fond. Ils opèrent de même pour la seconde pièce. Puis, pour montrer aux spectateurs qu'il s'agit bien de pièces réelles, ils reprennent les deux dans le fond du chapeau avec la main droite et, après les avoir montrées, déposent la première visiblement et font passer la deuxième invisiblement, en faisant le simulacre de la lancer à distance, dans le chapeau où on l'entend tomber, car ils lâchent à ce moment une des pièces placées contre la garniture intérieure. Cette manière d'opérer offre l'avantage de permettre de faire voir au préalable la main vide des deux côtés avec les doigts écartés, mais le fait de feindre de lancer invisiblement la deuxième pièce nous paraît tout à fait critiquable, car c'est indiquer, au début de l'expérience, alors que l'attention est encore éveillée, à tout spectateur un peu perspicace, que la seconde pièce ne quitte pas la main droite.

Procédé de M. Nelson Downs. — Feindre d'attraper en l'air une première pièce et de la jeter dans le chapeau, mais, en réalité, laisser échapper une de celles de la main gauche. Agir de même pour la seconde pièce, mais en faisant le simulacre de la jeter et, dès que la pièce de la main gauche a été abandonnée pour produire le bruit nécessaire, prendre de la main droite, momentanément cachée dans l'ouverture du chapeau, deux des pièces de la réserve et les empalmer vivement. Faire apparaître

la première de ces deux pièces entre les extrémités du pouce et de l'index et la laisser tomber visiblement dans le chapeau. Produire ensuite la seconde mais, en faisant le simulacre de la jeter à son tour, lâcher à sa place une de celles que retient la main gauche.

Ce mode d'opérer est bien supérieur aux précédents, mais il est assez difficile à exécuter correctement. Il faut une grande adresse pour s'emparer des deux pièces et les empalmer assez rapidement pour donner à penser que la main ne s'est légèrement enfoncée dans le chapeau que pour y déposer la pièce qu'elle venait de cueillir.

Procédé personnel. — Feindre, comme précédemment, de prendre dans l'espace, puis de déposer successivement deux pièces dans le chapeau, mais, en réalité, en abandonner deux de celles en réserve dans la main gauche. Annoncer aux spectateurs qu'on va les leur faire voir et en allant les saisir à cet effet dans le fond du chapeau avec la main droite, prendre en même temps et empalmer dans la même main deux des pièces de la pile. Montrer au bout des doigts les deux premières pièces ; retourner en même temps le chapeau, pour en laisser voir l'intérieur vide, puis, après l'avoir remis en place, jeter dedans ces deux pièces, l'une après l'autre, la première d'une certaine hauteur, la deuxième déjà d'un peu moins haut. Produire la troisième au bout des doigts et la lancer encore visiblement dans le chapeau, mais avec la main plus près de l'ouverture. Faire apparaître enfin la dernière pièce empalmée et, au lieu de la laisser tomber, lâcher, tout en cachant complètement le bas de la main droite dans l'intérieur du chapeau, une pièce de la main gauche.

Il est, avec ce procédé, beaucoup plus facile de prendre et d'empalmer les deux pièces nécessaires, puisqu'il faut de toute nécessité enfoncer la main jusqu'au fond du chapeau, pour en retirer les deux autres pièces. Il est, en outre, possible de retourner ensuite le chapeau et d'en faire voir une dernière fois l'intérieur.

La chasse aux pièces se poursuit ensuite de la même façon pour les pièces suivantes, puis, lorsque l'idée que la pièce est

bien déposée chaque fois est, par la répétition des mêmes gestes, bien ancrée dans l'esprit des spectateurs, l'artiste peut passer aux variations suivantes :

Différents moyens de faire passer invisiblement la pièce dans ou à travers le chapeau. — Il fait, avec la dernière pièce produite, un jet simulé dans l'espace et en profite pour la remettre à l'empalmage, puis, suivant des yeux le trajet imaginaire qu'elle décrit dans l'espace, il tend, au moment voulu, le chapeau pour la recevoir et, lâchant l'instant d'après une pièce de la réserve, donne à croire, par le bruit ainsi produit, qu'elle parvient alors au fond du chapeau.

Il feint de mettre dans sa bouche et d'avaler la pièce qu'il vient de saisir au vol, puis de la souffler dans la direction du chapeau, alors qu'en réalité il l'empalme et que c'est encore une pièce de la main gauche qui tombe et que l'on entend sonner contre les autres.

Il fait aussi, par le même procédé, passer la pièce à distance à travers le chapeau, après avoir fait le simulacre d'y découper avec la tranche une fente invisible, et pour cause.

A un autre moment, il appuie la tranche de la pièce contre la soie du chapeau, vers le milieu, du côté que voit le public et on a l'impression de voir la pièce pénétrer à travers la paroi. Cet effet qui, bien exécuté, produit une illusion parfaite, est obtenu en tenant la pièce entre le bout du pouce et de l'index et en la plaçant, la tranche à peu près perpendiculaire au chapeau. En la pressant en sens inverse, entre ce dernier et les doigts, on la fait rentrer rapidement dans la main, à la position de la coulée. Il est bon, pour augmenter l'effet, de tourner un peu la main vers le corps pendant cette opération. Bien entendu, le bruit de la pièce tombant sur celles qui garnissent déjà le fond du chapeau sera obtenu en laissant échapper, au moment où la pénétration, ou plus exactement la disparition est complète, une pièce de la main gauche. L'opérateur peut ensuite, s'il le juge à propos, faire semblant d'extraire la pièce du chapeau en raccourcissant les doigts, jusqu'à ce qu'elle se retrouve dans la position de départ de la passe précédente.

Il fera pénétrer encore la pièce à travers le fond du chapeau. Il suffit pour cela de placer la main tournée verticalement, l'intérieur en avant, les doigts allongés et joints tenant la pièce à la coulée, contre la couronne du huit reffets; avec un léger mouvement de bas en haut, on fait passer la pièce à la coulée arrière en appuyant l'extrémité des doigts contre le fond. Cette passe est sensiblement inférieure à la précédente et le bruit que l'on obtient en même temps en laissant tomber une pièce de la réserve ne correspond pas exactement à celui que produirait l'introduction réelle.

Toutes ces variantes ne doivent être utilisées qu'exceptionnellement et seulement pour éviter la monotonie. Leur emploi trop fréquent, défaut de beaucoup d'opérateurs, risquerait de dévoiler le subterfuge.

Les pièces sont prises tantôt dans l'espace, tantôt derrière le bras, le coude, l'épaule, le genou ou le long du pantalon de l'artiste, à la flamme d'une bougie, au bout de la branche d'une plante verte, etc.

La prise des pièces, l'intérieur de la main en avant. — Il ne faut pas se contenter, comme autrefois, de ne cueillir les pièces qu'avec la main toujours tournée le dos vers le public. On avait depuis longtemps senti l'inconvénient de cette manière de faire; on essayait d'arriver à montrer, de temps en temps, les deux côtés de la main à l'aide de la coulisse aux pièces, appareil qui permet de faire tomber, au moyen d'une légère pression, un certain nombre de pièces, une à une, dans la main. On se servait aussi d'une pièce percée près du bord et munie d'une boucle en crin; en passant la boucle au doigt du milieu, on pouvait, au moyen d'un mouvement approprié, faire passer la pièce sur le dos de la main et, par suite, montrer la paume vide. Ces artifices sont toujours employés et bien d'autres accessoires ingénieux ont été inventés depuis à la même fin. Nous n'en parlons que pour montrer tout l'intérêt qu'il y a à pouvoir être à même de produire les pièces avec la même facilité quand l'intérieur de la main se trouve dirigé en avant. Rien n'est plus facile quand on sait faire venir la pièce de la coulée ou du pincement supé-

rieur arrière au bout du pouce et de l'index. De temps en temps, deux ou trois fois au plus pendant la durée de l'expérience, on utilisera le double empalmage, soit seul, soit complété par le procédé permettant d'écarter les doigts un à un, tout en conservant la pièce derrière la main. La feinte de dépôt de la pièce après la production s'opère, on se le rappelle, en faisant passer à nouveau la pièce à la coulée arrière, au moment où les doigts sont suffisamment cachés dans l'ouverture du chapeau.

Le bruit de chute dans le chapeau indépendant de la réserve et moyens de reconstituer celle-ci. — Lorsqu'il ne reste plus de pièces à la réserve, ou lorsqu'on veut la ménager, le bruit qui doit accompagner la chute simulée de la pièce s'obtient en frappant le poignet assez fort contre le bord du chapeau quand on place la main dans l'ouverture soi-disant pour effectuer le dépôt. La secousse imprimée fait sauter et sonner les pièces qui se trouvent déjà dans le fond.

Il est facile, d'autre part, de regarnir la réserve en agitant le chapeau de bas en haut avec la main gauche, comme pour faire constater par le son qu'il contient déjà beaucoup de pièces; ce mouvement en fait rebondir quelques-unes le long de la coiffe, les doigts les attrapent et les retiennent en place. On peut encore employer les mêmes moyens qu'au début pour s'emparer d'une seconde pile de pièces et la disposer de même.

La Production de plusieurs pièces jetées visiblement ensuite dans le chapeau. — Il est nécessaire, par moments, de produire une à une plusieurs pièces et de les jeter visiblement dans le chapeau pour retirer de l'esprit de certains spectateurs l'idée qu'on se sert toujours de la même pièce. Il faut pour cela s'emparer d'abord d'un certain nombre de pièces. Un premier moyen consiste, en déposant réellement une pièce, de prendre en même temps tout ou partie des pièces de la réserve. Un second moyen c'est de plonger la main dans le chapeau, d'en retirer une poignée de pièces et de les laisser retomber d'une certaine hauteur, comme pour en faire constater, par la vue, l'abondance et la réalité. Après avoir accompli deux ou trois fois cette opération,

on en retient un certain nombre à l'empalmage, tout en laissant retomber le surplus, le dos de la main, tourné vers le public, empêchant celui-ci de se rendre compte de cette manœuvre.

La main, une fois garnie, il n'y a plus qu'à amener les pièces une à une au bout des doigts, non plus par les anciens procédés, mais suivant la méthode de M. Nelson Downs, en les pinçant successivement entre le médius et l'annulaire. On peut, soit les jeter une à une dans le chapeau après chaque apparition, soit les conserver et les ranger en demi-cercle au bout du pouce et de l'index et les laisser tomber ensuite en les comptant à haute voix. C'est ce dernier parti que l'on doit suivre quand on a préalablement demandé aux spectateurs combien de pièces ils voulaient voir cueillir; on sait qu'en pareil cas il est toujours facile, au milieu des réponses diverses, de choisir le nombre correspondant à celui des pièces qu'on a en main. Enfin les pièces peuvent être encore produites toutes à la fois en éventail au bout des mêmes doigts.

Il est possible, en prenant une poignée de pièces dans le chapeau et en les laissant retomber la main tournée en avant, de profiter du moment où les doigts sont cachés par le haut du chapeau pour faire passer à la coulée arrière plusieurs pièces que l'on fera apparaître ensuite une à une, ou toutes à la fois en éventail. Cette prise de pièces se combine très bien avec la prise ordinaire, la main tournée le dos en avant. Voici comment le tout peut s'exécuter : Se placer le côté gauche du corps à moitié tourné vers les spectateurs; la réserve de pièces étant épuisée, tenir le chapeau de la main droite par le bord relevé le plus éloigné du public. Plonger la main gauche dans le chapeau pour en retirer et laisser retomber une poignée de pièces et profiter de cette opération, répétée une ou deux fois, pour conserver cinq à six pièces à l'empalmage oblique dans cette main. Saisir ensuite de cette même main le chapeau par le bord relevé opposé, le pouce à l'intérieur et les quatre doigts repliés en dehors, et, avec la main droite devenue libre, prendre une poignée de pièces et les laisser retomber, visiblement, le long des doigts allongés. Recommencer une ou deux fois et, mettant à profit les moments où la main est cachée à l'intérieur du chapeau,

faire passer cinq ou six pièces à la coulée arrière. Regarder alors en l'air et faire semblant d'apercevoir des pièces de tous côtés; reprendre le chapeau de la main droite, comme au début, et allonger le bras gauche pour amener, successivement, au bout des doigts, les cinq ou six pièces empalmées. Les jeter, puis passer le chapeau à la main gauche et, se tournant vers la droite, produire successivement et jeter visiblement, une à une, les cinq ou six pièces qui se trouvent à l'empalmage arrière dans la main droite.

Nous n'avons jamais vu pratiquer cette combinaison qui nous est familière et qui n'offre pas de difficulté spéciale, quand la main gauche est suffisamment exercée.

La pièce sous le bord du chapeau. — La soi-disant explication que l'on donne à un moment donné, de la manière de cueillir les pièces dans l'espace, permet la très jolie feinte suivante. Elle a lieu quand il ne reste plus qu'une seule pièce en réserve dans la main gauche. Prendre alors le chapeau dans la main droite et en sortir les quatre doigts de la main gauche emportant secrètement la pièce à la coulée ou à l'empalmage du bout des doigts; le passer à la main gauche qui le saisit par le bord avant et non plus par le bord relevé d'un des côtés, entre le pouce dessus et l'index dessous, tout en appliquant la pièce à plat sous la partie plane du bord où elle est entièrement dissimulée, car, à ce moment, l'opérateur se tient face au public. Dans cette position, montrer d'abord la main droite vide des deux côtés, les doigts écartés, et reprendre aussitôt après le chapeau et la pièce entre le pouce et l'index de cette même main pour pouvoir faire voir ensuite la main gauche également vide devant et derrière, les doigts écartés, tout en annonçant que, pour attraper les pièces, il suffit de les voir, d'étendre la main et de les saisir. Joignant l'exemple au précepte, repasser une dernière fois le chapeau dans la main gauche, allonger le bras et la main droite tournée le dos en avant, et dans laquelle se trouve la pièce, prise à la coulée sous le bord du chapeau pendant qu'on attirait l'attention sur la main gauche, et produire la pièce au bout du pouce et de l'index,

La cueillette des pièces au milieu du public. — La chasse aux pièces se poursuit également, si l'opérateur le juge à propos, au milieu des spectateurs et il sort de leurs manches, cols de vêtements, mouchoirs, programmes, barbes, cheveux, crânes, chapeaux, une ou plusieurs pièces à la fois. Cette partie de l'expérience permet toujours un succès facile; c'est celle qui a le moins changé depuis Robert Houdin. On emploie toujours le plus souvent l'empalmage à l'italienne; de temps en temps, pour les personnes placées à l'extrémité d'un rang de préférence, on pourra aller chercher la pièce en tenant la main ouverte la paume en l'air en utilisant la coulée arrière.

Indiquons cependant une bonne manière de commencer cette cueillette, la main droite étant réellement vide. Se placer face aux spectateurs, tenir le chapeau par le bord avant dans la main gauche fermée, entre le pouce dessus et l'index dessous et maintenir, en même temps, deux pièces dans cette main, de telle façon qu'un mouvement imperceptible des doigts permettra de les laisser tomber par en bas l'une après l'autre. Allonger la main droite et en faire voir sans affectation les deux côtés vides, les doigts écartés, ramener ensuite cette main vers le corps tout en allongeant et en portant en avant et de côté le chapeau et la main gauche. Au moment où, par suite de ce double mouvement, les mains se croisent et où la droite passe sous la gauche, en profiter pour laisser échapper une des deux pièces de cette main et la rattraper au vol dans l'autre. On sera alors à même de produire cette même pièce et quand, au bout de quelques apparitions, on l'aura jetée visiblement dans le chapeau, on s'emparera de la seconde par le même procédé.

La finale. — Le tour se termine, comme nous l'avons déjà dit, de deux manières différentes. Si l'on doit procéder à d'autres expériences ou à des manipulations avec des pièces, il suffit, une fois revenu à sa place, de vider le chapeau sur la table et de passer, sans discontinuer, aux exercices suivants. Au cas où la séance doit s'arrêter après le tour ou continuer à l'aide d'autres objets, il est bon de faire disparaître les pièces produites. Commencer alors par reprendre dans le chapeau et à déposer, à

l'insu du public, dans toute poche favorable, une partie des pièces, en profitant pour cela du moment où l'on tourne le dos en regagnant sa place. La disparition ne concernera plus que le restant, soit par exemple une dizaine de demi dollars. Voici une des solutions de pure adresse qu'on peut adopter :

Poser le chapeau le fond sur la table, le guéridon ou la chaise et se placer de profil, le côté droit du corps en avant, les mains au-dessus du chapeau. Prendre dedans une première pièce entre le pouce et l'index de la main droite et la porter dans la main gauche ouverte pour la faire évanouir au moyen du cinquième procédé de disparition par dépôt simulé. On se rappelle qu'en pareil cas la pièce est transférée à l'empalmage oblique dans la main droite. Faire disparaître encore quatre autres pièces par le même procédé. A ce moment, faire observer que, par le son, on peut se rendre compte de la diminution du nombre de pièces. Saisir le chapeau de la main droite qui retient les pièces à l'empalmage par le bord le plus rapproché et l'agiter en s'avançant, d'abord vers les spectateurs à gauche de l'opérateur faisant face, puis vers ceux de droite. En se retournant pour changer de direction, passer le chapeau dans la main gauche et, tout en agitant le chapeau de bas en haut, profiter de ce que le corps est maintenant tourné le côté gauche en avant et masque la main droite pour déposer les pièces dans la pochette ou la profonde de droite. Déposer ensuite à nouveau le chapeau sur le même meuble, mais se tenir du côté opposé dans une position symétrique à la précédente. Prendre une première pièce dans le chapeau avec le pouce et l'index de la main gauche et la placer entre les mêmes doigts de la main droite, étendue la paume en avant. Faire disparaître cette pièce au moyen d'un jet simulé dans l'espace, c'est-à-dire : la faire passer à la coulée arrière et procéder de même avec celles qui restent encore dans le fond du chapeau. Prendre ce dernier de la main droite, le pouce à l'intérieur, les doigts à l'extérieur, par le bord le plus éloigné du public et se diriger vers les spectateurs de droite. Passer, tout en marchant, le chapeau dans la main gauche et profiter de ce que le corps masque la main droite pour abandonner les pièces dans la profonde ou la pochette du même côté. A ce

moment, dire aux spectateurs de tendre les mains pour recevoir les quelques pièces restant encore dans le chapeau. Faire le simulacre de lancer le contenu du couvre-chef ; les pièces ont entièrement disparu.

Le tour de la pluie d'argent peut être présenté de bien des manières. Un moyen facile à l'usage des débutants a été décrit par M. Caroly dans ses « Tours faciles d'escamotage ». Une chasse aux pièces très complète, mais demandant en plus d'une certaine adresse l'emploi de divers appareils et accessoires, a été présentée par M. Denny et publiée par lui dans l'*Illusionniste*, t. III, p. 72. Signalons enfin, à titre de curiosité, que M. Trewey, l'artiste bien connu, a présenté cette expérience à diverses reprises en ne se servant d'aucune pièce, tous les bruits étant produits par les opérations réelles accomplies dans la coulisse et correspondant exactement à tous ses mouvements fictifs. Ce procédé fort ingénieux facilite considérablement la disparition finale des pièces, mais seul un mime excellent peut le tenter.

TROISIÈME PARTIE

LES BILLES DE BILLARD

GÉNÉRALITÉS. — Les billes de billard, au contraire des cartes à jouer et des pièces de monnaie, ne sont entrées que tout récemment dans le domaine de la prestidigitation. Ponsin et Robert Houdin les ont ignorées et on peut affirmer qu'elles étaient encore inconnues des artistes, il y a quarante ans. Malgré cela, il est très difficile de savoir qui eut tout d'abord l'idée de les utiliser au point de vue qui nous occupe. D'après le professeur Hoffman, Buatier de Kolta, le premier, aurait présenté une expérience complète à leur occasion. En France, ce fut Carl Hermann qui les révéla; puis Fuzier, M. Duperrey dans notre pays, Bertram, Hellis en Angleterre et bien d'autres exploitèrent le même filon. Ce ne fut que plus tard encore, aux environs de l'année 1900, que se multiplièrent les manipulateurs de billes de billard, tels que MM. Imro Fox, Clément de Lion, Warren Keane, de Bière, Harry Balzar et que furent inventées de nombreuses passes et combinaisons nouvelles, notamment le très joli tour des billes excelsior.

Les premiers artistes n'eurent pas tout à créer, en introduisant ce nouvel objet dans l'arsenal de la prestidigitation. Il y avait là comme un aboutissement logique, une fusion nécessaire de trois autres objets depuis longtemps familiers aux prestidigitateurs : la muscade, l'œuf et la boule de cristal.

La muscade paraît avoir été le plus ancien accessoire du magicien. Les Romains la connaissaient certainement sous forme d'une petite boule de pierre blanche; des textes grecs et latins font allusion au jeu des gobelets. Ces petites pierres rondes ont été trouvées dans d'anciens tombeaux à côté du miroir magique en métal; tout dernièrement encore, on en a découvert dans des sépultures celtiques près de Vannes. Les fakirs de l'Inde continuent à présenter des tours de petites boules et de coupes, remontant sans doute à une origine fort reculée. Enfin, pour arriver aux temps modernes, les écrits d'Ozanam, de Guyot, de Decremps et même de Ponsin et de Robert Houdin consacrent un grand nombre de pages à la description du jeu des gobelets. Or la tendance était de remplacer les petites muscades par d'autres boules de liège plus grosses, partant plus visibles à une certaine distance. C'est Bosco qui, le premier, se servit de ces grosses muscades que la plupart des artistes, présentant encore aujourd'hui ce genre d'expérience, ont définitivement adoptées. C'est à propos de Bosco que Robert Houdin dans ses « Confidences d'un prestidigitateur » écrit, en parlant des gobelets : «... pour moi, ce jeu était un de ces tours tombés dans le domaine de la place publique et je n'aurais jamais pensé qu'en l'année de grâce 1838, on osât l'exécuter dans une représentation théâtrale. »

Pourtant, le jeu des gobelets a survécu et fait toujours, considérablement élagué, il est vrai, la partie principale du répertoire d'artistes éminents. Malgré tout, à raison de sa petitesse relative et de sa couleur, à raison du boniment indispensable, la muscade ne peut être présentée sur bien des scènes ni par beaucoup d'artistes.

Les œufs ont été l'objet principal de bien des tours anciens; il suffit de rappeler le sac à l'œuf et le sac aux œufs. Ils sont encore et seront toujours mis à contribution; des combinaisons nouvelles se créent sans cesse à leur occasion, mais leur forme et leur nature même qui convient si bien à toutes les sauces culinaires, ne leur permettent pas d'être mis aussi aisément à toutes celles que comporte la prestidigitation et de se prêter à toutes les manipulations.

Les boules de cristal, par leurs dimensions, étaient plus scéniques que les muscades et, par leur forme, facilitaient l'emploi de certaines passes irréalisables avec des œufs; mais leur fragilité et leur composition offraient un sérieux inconvénient. Aussi ont-elles disparu devant la vogue toujours croissante des billes de billard, joignant aux mêmes avantages bien d'autres commodités.

On peut dire que la bille de billard a complètement supplanté la boule de cristal et qu'elle a fortement restreint l'usage des muscades. Elle a, au début, emprunté celles des passes concernant ces deux sortes d'objets et les œufs qui convenaient à sa nature et à ses dimensions, puis, peu à peu, des passes nouvelles la concernant ont été imaginées. Très scénique de par sa grosseur et sa couleur qui peut varier beaucoup, elle se prête en effet à des manipulations et à des combinaisons fort nombreuses. Un des grands éléments du succès des billes de billard résulte de l'emploi de la coquille. Cet accessoire fondamental consiste en une demi-bille creuse, en une mince calotte pouvant s'adapter comme un couvercle sur la moitié d'une bille solide paraissant, même d'assez près, faire corps avec elle en la recouvrant exactement, mais sans forcer. La coquille remplissant ces conditions se place sur la bille ou en est enlevée en un clin d'œil et sans bruit. Détachée et présentée la partie convexe en avant, elle donne l'impression d'une bille véritable. Elle permet des effets réellement déconcertants pour les spectateurs qui n'en soupçonnent pas l'existence. Après un usage qui, à vrai dire, est allé parfois jusqu'à l'abus, il y a une tendance, chez certains manipulateurs, à la délaisser complètement. C'est là tomber d'un excès dans un autre, car il est absolument impossible de reproduire, en se servant uniquement de billes ordinaires, la totalité des effets obtenus beaucoup plus aisément par l'emploi judicieux de la coquille.

Au début, on s'est servi de véritables billes de billard ordinaires qui, bien que choisies d'un petit modèle, étaient encore trop grandes, puis on en a fait spécialement pour les besoins des opérateurs. Les billes actuelles sont établies généralement en trois diamètres, respectivement de cinquante, de

quarante-cinq et de quarante millimètres. Les plus grosses ont été d'abord seules en usage; on a créé celles de quarante millimètres de diamètre à l'occasion du tour des billes excelsior et beaucoup d'opérateurs ont adopté le type intermédiaire permettant l'exécution de ce dernier tour, tout en étant suffisamment visible, même sur de grandes scènes et remplissant à peu près les conditions essentielles des deux autres types.

Les billes en ivoire véritable étaient d'un poids considérable et d'un empalmage difficile; les coquilles qu'on y adjoignait étaient le plus souvent en métal; ce qui entraînait une différence de coloration assez sensible et des risques dans les heurts de bruits nullement ivoirins. De rares opérateurs leur sont pourtant restés fidèles, mais tous les artistes manipulateurs renommés les ont absolument délaissées. Les billes sont fabriquées actuellement en celluloïd, en ivoirine ou en bois. Les premières, sans consistance et n'ayant que l'avantage du bon marché, ont, comme les secondes, le grave inconvénient de produire, quand on les choque, un bruit peu harmonieux, ne rappelant en rien célui qui résulte de l'entrée en contact de véritables billes de billard. Les billes en bois étaient autrefois beaucoup trop lourdes; on les a perfectionnées depuis lors et elles sont maintenant légères à souhait et faciles à empalmer. Elles sont tantôt émaillées et tantôt polies et vernies à chaud; ces dernières sont bien supérieures, car la couleur en est indestructible, résistant à la chaleur et ne s'écaillant pas par les chocs et les chutes. Les coquilles, très minces, en bois verni, sont également les meilleures, pour les mêmes raisons.

Comme nous l'avons déjà fait observer, les livres de prestidigitation écrits en français sont absolument muets sur ce sujet; mais, par contre, de nombreux articles de l'*Illusionniste* y ont été consacrés. Cela vient : d'une part, de ce que beaucoup des passes relatives aux billes de billard ont été inventées postérieurement à la création de ce journal et rentraient par suite dans les actualités traitées et, d'autre part, de ce que le directeur de ce journal a toujours eu un faible pour cette branche de la prestidigitation. Nous aurons donc plus souvent que pour la deuxième partie de notre ouvrage soit à citer cette publication,

soit à nous y référer, soit même, exceptionnellement, à en reproduire quelques passages. D'un autre côté, si les principes qui régissent les cartes à jouer sont, en général, fort différents de ceux qui sont applicables aux pièces de monnaie, ces derniers, au contraire, sont en partie les mêmes pour les billes de billard. Nous aurons, en pareil cas, à entrer dans moins de détails à leur sujet, les supposant déjà connus du lecteur.

Nous étudierons les principes et les passes diverses puis les suites de manipulations et les tours proprement dits, qu'il est assez difficile de distinguer en pareille matière.

CHAPITRE I

Les Principes. — Les diverses Passes.

Nous estimons que, comme pour les pièces de monnaie, il faut acquérir d'abord la faculté de retenir les billes de billard dans la main ou entre les doigts, dans les diverses positions qu'elles peuvent y occuper, pour être dissimulées à la vue du public. On apprendra, en même temps, les mouvements des doigts nécessaires pour les amener à ces diverses positions et pour passer de l'une à l'autre. On étudiera ensuite les principales disparitions et on s'exercera enfin à l'exécution des autres passes qui ne sauraient être séparées des principes, s'y trouvant intimement liées pour l'exécution des suites de manipulations ou des tours.

SECTION I. — Les Principales manières de tenir les billes de billard ou les coquilles dissimulées dans la main. — Les mouvements de doigts nécessaires a cet effet.

Nous distinguerons, à ce sujet, les billes pleines des coquilles.

§ I. — *En ce qui concerne les billes de billard*

Les procédés pour retenir la bille de billard dissimulée dans la main ou entre les doigts sont, en principe, les mêmes que

pour la pièce de monnaie, mais ils sont bien moins nombreux à raison du volume et de la forme sphérique de la bille. Deux seulement sont tout à fait pratiques et d'un usage constant : l'empalmage ordinaire et l'empalmage des doigts. On emploie exceptionnellement la coulée avant et arrière, l'empalmage du poignet.

I. — L'EMPALMAGE ORDINAIRE. — Nous avons étudié cet empalmage fondamental dans la deuxième partie. Nous savons qu'il consiste essentiellement, une fois l'objet à retenir placé dans le creux de la main, à rapprocher simplement la base du pouce et celle de l'auriculaire, sans plier ces doigts et sans en déplacer sensiblement l'extrémité, pour faire contracter les deux bourrelets musculaires opposés de la paume et exercer ainsi une pression suffisante, dans les deux sens, sur cet objet pour le maintenir solidement, quand on renverse et qu'on agite la main. La réussite est plus difficile avec la bille de billard qu'avec la pièce de monnaie, car, dans le premier cas, la contraction s'exerce sur une surface arrondie qui a une tendance à glisser en avant sous la pression et non plus sur des bords à arêtes vives. La difficulté augmente, lorsque la main est très sèche, comme il arrive par les temps froids. On a préconisé, pour remédier à cet inconvénient, de nombreuses préparations solides ou liquides; elles ne sauraient remplacer l'éducation musculaire indispensable de la paume, mais, en certains cas, il peut être utile de recourir à la glycérine. Il suffit de déposer une seule goutte de ce produit entre les deux paumes que l'on frotte l'une contre l'autre et que l'on essuie soigneusement ensuite. Encore une fois, il ne faut user de ce palliatif qu'exceptionnellement et avec la plus grande parcimonie, la trop grande adhérence des billes étant gênante pour beaucoup de manipulations. Les personnes affligées de mains moites devront les essuyer avant de paraître devant le public et se servir au besoin d'une poudre asséchante.

Lorsque les paumes des mains sont suffisamment exercées pour retenir aisément la bille au moyen d'une légère contraction musculaire, on apprend à agiter les doigts successivement et

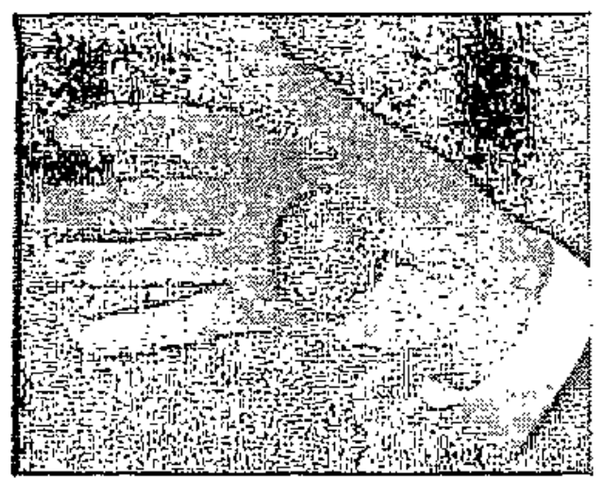


FIG. 122

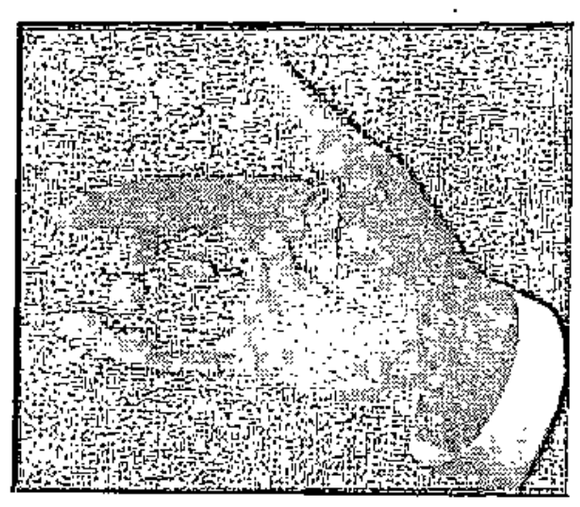


FIG. 123

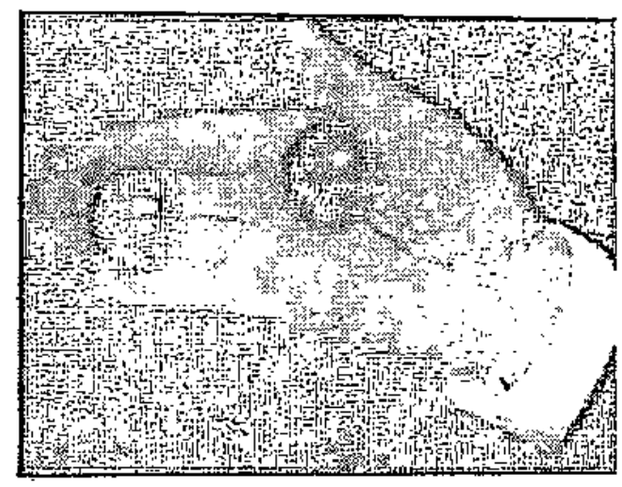


FIG. 124

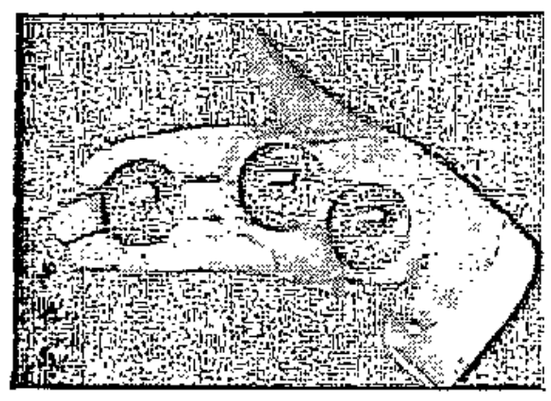


FIG. 125

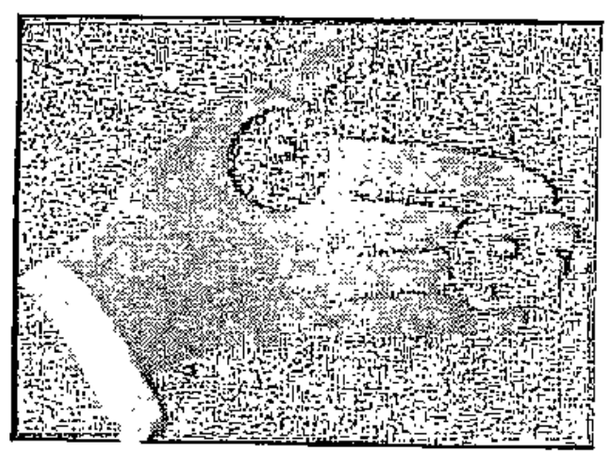


FIG. 126

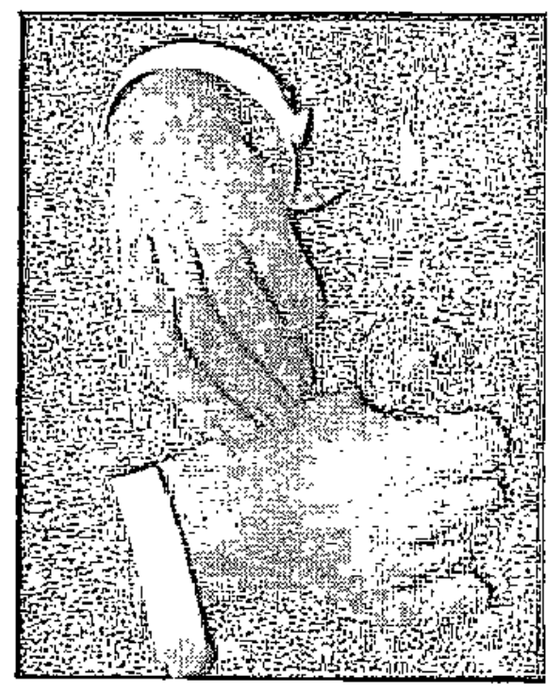


FIG. 127

FIG. 128

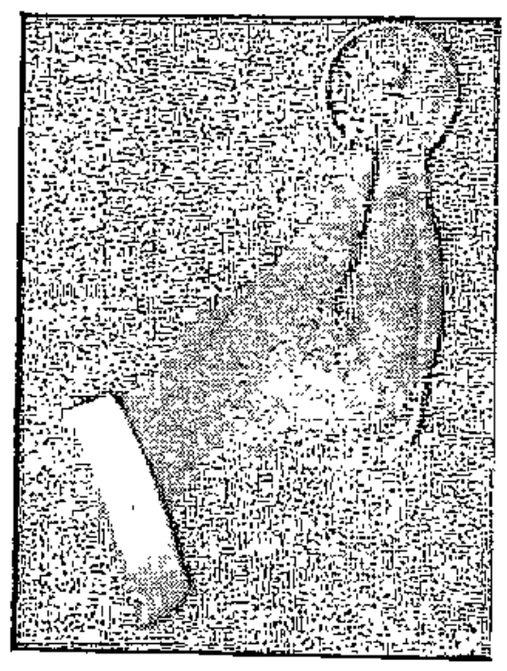


FIG. 129

Les Empalmages

Les Disparitions

122. — L'Empalmage ordinaire.
123. — L'Empalmage des doigts.
124. — La Coulée (bille pleine); l'Italienne (coquille).
125. — Trois billes pleines dissimulées dans la main (empalmage ordinaire et coulée).
126. — La Coulée arrière (bille pleine); l'Italienne arrière (coquille).

Les Prises simulées

127. 128. — La 2e disparition; la position de départ; la suite du mouvement cachant la descente de la bille à l'empalmage ordinaire dans la main droite.
129. — La 3e disparition; la position de départ.

tous à la fois, à saisir en même temps d'autres objets pour acquérir la souplesse et l'aisance de la main, sans relâcher la pression exercée sur la bille. Un des meilleurs exercices consiste, tout en tenant une bille à l'empalmage, à en lancer une seconde dans l'autre main placée au-dessus, puis la recevoir à nouveau sans qu'elle entre en contact avec la première; on pourra l'utiliser plus tard au cours de l'exécution d'un tour, pour donner à penser qu'une main est vide alors qu'elle dissimule une bille de billard à l'empalmage. Il faut s'habituer également à empalmer indifféremment des billes des trois dimensions. On doit aussi, avec une certaine pratique, pouvoir tenir deux petites billes l'une à côté de l'autre à cet empalmage. Enfin, il faut éviter de tenir la main avec le pouce et les doigts raides et anormalement écartés « en patte de canard ».

Pour mettre la bille de billard à l'empalmage ordinaire, la tenir simplement, d'abord par sa plus grande largeur, entre le bout du pouce et de l'index, la rouler ensuite sur l'extrémité du médius et de l'annulaire, de manière qu'elle repose sur ces doigts et soit pincée entre l'index et l'auriculaire. Ecarter alors le pouce devenu inutile et, en pliant les autres doigts, porter la bille ainsi maintenue dans le creux de la main à la place voulue, les bouts du médius et de l'annulaire l'y appuyant, jusqu'à ce que la légère contraction musculaire, suffisante pour la retenir, soit exercée. Redresser aussitôt après les doigts et donner à la main une position naturelle. Le tout s'accomplit en un clin d'œil.

Telle est la manière habituelle de mettre la bille à l'empalmage ordinaire; il est essentiel de la posséder parfaitement. Il est encore utile d'apprendre, en laissant tomber la bille de la position du tourniquet, c'est-à-dire tenue entre le pouce et l'index presque allongés et verticaux au-dessus de la paume horizontale et tournée vers le haut, à la recevoir directement à cet empalmage. Il est encore bon de pouvoir empalmer ainsi la bille, en la tenant d'abord en équilibre sur le bout du pouce et des quatre doigts allongés et réunis et en la laissant tomber ensuite dans la paume conservée horizontale, en écartant brusquement les doigts.

II. — L'EMPALMAGE DES DOIGTS. — Dans cette position, la bille de billard est maintenue entre les extrémités des deux doigts du milieu recourbés et la naissance des mêmes doigts. Le médius et l'annulaire épousent exactement la forme de la bille; ils suffisent à la maintenir et les autres doigts ne sont joints contre eux en principe que parce qu'en général la dimension de la bille le rend nécessaire pour la cacher aux spectateurs. S'il en était autrement, l'index et l'auriculaire pourraient être écartés légèrement, sans affectation. Dans tous les cas, ils restent indépendants et l'index peut être allongé et dirigé vers un point quelconque sur lequel on désire appeler l'attention.

Cet empalmage, moins parfait que le précédent, mais plus facile à apprendre, rend beaucoup de services. Il permet, notamment, de tenir deux billes à la fois dans l'intérieur de la main, l'une des deux étant conservée à l'empalmage ordinaire. Avec des billes du plus faible diamètre, il est même possible, en usant de ces deux empalmages, d'en garder jusqu'à trois dans la même main, à l'insu du public.

Pour amener à cette position la bille tenue comme d'habitude entre le bout du pouce et de l'index, il suffit de la rouler, à l'aide du pouce, vers la naissance des deux doigts du milieu et de courber ces deux doigts par-dessus pour la maintenir.

En laissant échapper la bille de l'empalmage ordinaire vers le bout des doigts, en baissant la main, il est facile de la rattraper à ce deuxième empalmage. Pour revenir au premier empalmage : il n'y a qu'à courber momentanément un peu plus les deux doigts du milieu et amener ainsi la bille dans le creux de la main, où on la retient par la contraction musculaire, sans bouger les autres doigts.

Au lieu de passer directement de la position de début, la bille tenue entre le bout du pouce et de l'index, à l'empalmage ordinaire, on peut la conduire, sans arrêt, d'abord à l'empalmage du bout des doigts, puis, par l'action des doigts du milieu, à l'empalmage ordinaire.

III. — LES AUTRES EMPALMAGES. — Les deux empalmages que nous venons d'étudier sont les seuls dont la pratique soit

indispensable et ils permettent l'exécution des principales passes et manipulations. Néanmoins, les positions suivantes peuvent rendre des services dans des cas particuliers.

1° *La coulée.* — Une petite bille de billard peut être tenue dans une position analogue à celle de la coulée pour les pièces de monnaie. Elle est alors maintenue par la seule pression en sens inverse de l'index et de l'auriculaire, placés le moins possible en avant des doigts du milieu allongés et joints sur lesquels elle repose. Malgré toutes les précautions, de près la bille risque fort d'être aperçue dans l'intervalle qui sépare forcément le médius et l'annulaire des autres doigts. La coulée sert, concurremment avec l'empalmage des doigts, pour tenir plusieurs billes dissimulées à la fois dans l'intérieur de la main. Pour y amener la bille de la position de début habituelle, on la fait rouler à l'aide du bout du pouce.

2° *La coulée arrière.* — C'est la position inverse de la précédente. La bille de billard est maintenue, par la pression des mêmes doigts, sur le dessus du médius et de l'annulaire allongés et joints, la main étant tournée l'intérieur en avant. La coulée arrière présente les mêmes inconvénients d'écartement de l'index et de l'auriculaire. Il vaut mieux tenir, autant que possible, ce dernier doigt plus serré que l'index, car, en inclinant un peu la main en arrière au lieu de la tenir verticalement, il sera plus aisé de cacher l'écartement de l'index. Lorsque l'on tient ostensiblement une deuxième bille dans la main, l'inconvénient signalé est à peu près supprimé. Malgré tout, il ne faut pas abuser de cet empalmage arrière qui reste difficilement mystérieux.

On passe facilement à cette position, soit de la coulée avant à l'aide du pouce, soit de la position habituelle, en plaçant l'auriculaire à l'opposé de l'index, en repliant les deux doigts du milieu pour les faire passer en avant sous la bille, puis en étendant ces doigts devant et en écartant le pouce.

Pour la coulée avant et arrière, il est nécessaire de se servir

de billes de dimension exactement appropriée à la largeur des doigts du milieu.

3° *L'empalmage du poignet.* — Certains opérateurs cachent une bille de billard en la maintenant dans l'angle formé par le haut du poignet et le bas de la main en pliant l'articulation soit en avant soit en arrière. Nous avons vu notamment un jeune prestidigitateur, M. Moutet, tenir très aisément une bille de billard à l'empalmage arrière du poignet.

4° *L'empalmage arrière du pouce.* — Il est dit, dans « The art of magic », qu'avec des dispositions spéciales il est possible de tenir une bille dissimulée sur le dos de la main, en la retenant à l'aide du pouce fortement renversé en arrière. Nous n'avons pas eu l'occasion de voir exécuter cette acrobatie qui suppose nécessairement un pouce anormalement désarticulé.

Nous ne parlons pas, bien entendu, des nombreux accessoires : boucles, pinces et caoutchouc divers inventés pour permettre de tenir la bille de billard d'un côté quelconque de la main.

§ II. — *En ce qui concerne la coquille.*

La coquille se prête aux mêmes empalmages que la bille de billard et, en outre, plus pratiquement, à la coulée avant et arrière. Elle permet encore, exceptionnellement, d'autres empalmages.

I. — L'EMPALMAGE ORDINAIRE. — Cet empalmage est exactement le même que pour la bille, quand il a lieu la partie convexe contre la paume et il est facilité par le poids sensiblement moindre. Il est utile de s'habituer, en tenant une bille la partie inférieure recouverte de la coquille dans la position du tourniquet, au point de séparation, à lâcher la coquille seule et à la recevoir directement à l'empalmage ordinaire dans le creux de la main. Cet empalmage s'applique également à la coquille renversée, c'est-à-dire le côté plan placé contre la paume; il s'exécute alors tout à fait comme avec les pièces de monnaie.

II. — L'EMPALMAGE DES DOIGTS. — La coquille convient parfaitement, pour les mêmes raisons, à cet empalmage qui peut s'exercer également dans les deux sens.

III. — LA COULÉE AVANT ET ARRIÈRE. — La coulée est aussi facile à pratiquer, avec la coquille placée la partie plane contre les doigts du milieu, qu'elle l'est peu avec la bille entière, à cause de la sphéricité de cette dernière. Cette position sert notamment de point de départ pour faire passer la coquille, avec ou sans le pouce, à la coulée arrière. On revient ensuite, s'il y a lieu, à la première position par l'action des doigts du milieu, avec ou sans l'aide du pouce. Le tout s'exécute absolument comme avec la pièce de monnaie et ne demande pas, par suite, de plus amples explications. Nous y reviendrons d'ailleurs à propos du double empalmage. Il est indispensable, pour pratiquer ces empalmages, de se servir de coquilles exactement appropriées à la largeur des deux doigts du milieu réunis qui les masquent seuls à la vue du public.

IV. — LES AUTRES EMPALMAGES DE LA COQUILLE. — Ce que nous avons dit de l'empalmage du poignet et à l'arrière du pouce, à propos de la bille, s'applique également à la coquille, mais celle-ci peut en outre être maintenue à l'italienne avant, la base de l'index pénétrant dans la partie concave, et même, quoique plus difficilement, à l'italienne arrière, la partie concave appliquée contre le dos de la main. La première de ces deux positions permet de pincer par le bord, avec sûreté, deux ou trois coquilles superposées et d'en tenir encore d'autres en même temps à la coulée.

SECTION II. — LES PRINCIPALES DISPARITIONS

Nous classerons, comme nous l'avons fait pour les pièces de monnaie, et pour les mêmes raisons, les disparitions concernant tant la bille de billard que la coquille en six catégories : les prises simulées, les dépôts simulés, les dépôts momentanés suivis de reprise, les prises ou dépôts réels suivis d'empalmage

arrière dans la même main, les jets simulés, les jets réels suivis de reprise dans la même main. Nous donnerons les principales, sans en épuiser la liste.

§ I. — *Les Prises simulées*

Les disparitions rentrant dans cette classe sont les plus nombreuses. Ayant toutes, nous le savons déjà, ce trait commun que la main qui vient pour prendre la bille de billard s'éloigne ensuite, gonflée mais vide, en faisant le simulacre de la pulvériser, elles se distinguent entre elles surtout par la position occupée par la bille dans ou sur la main qui la recèlera ensuite et quelquefois aussi par l'empalmage employé, bien que l'empalmage ordinaire soit forcément le plus fréquent.

I. — La bille placée dans la paume de la main y est conservée a l'empalmage ordinaire. — Cette disparition est tout à fait analogue à la première disparition par prise simulée d'une pièce de monnaie, déjà décrite dans la deuxième partie.

Présenter la bille de billard en équilibre sur la paume de la main tenue horizontalement, à l'endroit précis où la contraction musculaire en s'exerçant la retiendra à l'empalmage ordinaire. Approcher la main gauche par-dessus, la paume en bas, et entourer la bille entre les doigts réunis en avant, l'extrémité touchant la paume droite et le pouce placé derrière : la bille se trouve ainsi complètement cachée. Faire le simulacre de la saisir dans la main gauche et, en même temps, d'une part, éloigner cette main gonflée comme si elle l'emportait réellement en l'élevant diagonalement vers la gauche et, d'autre part, exercer la contraction de la paume pour retenir la bille à l'empalmage dans la main droite et retourner cette main pour la dissimuler. Si la bille est petite, conserver la main gauche fermée face au public, dans le cas contraire, la retourner le dos en avant, le pouce en bas, dès qu'elle est censée s'être emparée de la bille. On donne sa raison d'être et son explication au retournement de la main droite en en dirigeant immédiatement l'index vers la main gauche pour indiquer ainsi que c'est bien dans

cette dernière main que se trouve la bille. Le mouvement des deux mains doit être parfaitement combiné et le corps et les yeux doivent suivre progressivement le déplacement de la main gauche dans la même direction, pour contribuer aussi à attirer de ce côté l'attention des spectateurs. Il ne reste plus ensuite qu'à achever de pulvériser la bille et à ouvrir la main, en la retournant s'il y a lieu, en commençant par écarter l'auriculaire, puis successivement les autres doigts, pour faire constater la disparition. Les mouvements de pulvérisation doivent être commencés aussitôt que la main gauche s'écarte de la main droite pour augmenter l'effet déjà produit par le simple déplacement et mieux attirer et retenir les regards sur la main vide.

Comme, dans presque toutes les disparitions, il y a lieu de refaire les mêmes mouvements de la main, du corps et des yeux, nous n'en parlerons plus chaque fois avec autant de détails.

Il est bon également, comme nous avons eu l'occasion de le dire à propos des pièces de monnaie, de commencer par une feinte, c'est-à-dire de saisir réellement une première fois la bille de billard, puis de la remettre en place, au lieu de faire immédiatement la prise simulée. Les deux actions, réelle et simulée, doivent être absolument identiques et avoir été pour cela étudiées devant une glace. L'utilité de la feinte se représentant dans la plupart des disparitions, nous n'y reviendrons plus qu'en cas d'importance spéciale, pour éviter des redites fastidieuses.

II. — La bille placée sur le poing tombe a l'empalmage ordinaire. — Présenter la bille sur le poing droit fermé, en équilibre sur l'index replié. Tourner le côté droit du corps vers le public, le bras droit à demi étendu vers la gauche, le dos de la main en avant. Approcher la main gauche renversée, le pouce en bas, les doigts allongés et joints, l'extrémité dirigée vers la gauche, au-dessus et en avant de la main droite, puis en entourer la bille qui se trouve dès lors masquée entièrement, les deux mains se touchant l'une au-dessus de l'autre. D'une part, entr'ouvrir progressivement les trois premiers doigts de la main droite, pour laisser tomber la bille à l'intérieur où elle se trouvera arrêtée par l'auriculaire, puis la mettre à l'empalmage

ordinaire, en l'appuyant, à l'endroit voulu, à l'aide du bout des deux doigts du milieu, et redresser légèrement la main, l'index dirigé vers l'autre main. D'autre part, en même temps, élever diagonalement vers la gauche la main gauche gonflée, comme si elle emportait réellement la bille, en en remuant les doigts, et terminer, comme pour la précédente disparition.

Tout le mouvement s'accomplit sans arrêt. Après avoir présenté la bille sur le poing, on porte la main droite vers la gauche, en tournant en même temps le corps dans la même direction, puis on cache la bille avec la main gauche, avant que le déplacement de la main droite soit achevé, de telle sorte que les deux mains réunies se portent ensemble vers la gauche, et que le public n'en voit bien que le dos, sans le moindre intervalle entre elles, au moment où s'opère la descente de la bille. Les doigts de la main droite ne s'écartent soi-disant que parce qu'il n'est plus besoin qu'ils soient fermés pour servir de soutien à la bille et pour permettre de diriger l'index vers la main gauche.

Cette disparition produit une excellente illusion. On lui a parfois reproché la façon peu normale de prendre la bille avec la main gauche renversée, ce qui n'a jamais lieu pratiquement, quand on veut prendre réellement un objet quelconque.

VARIANTE. — Pour remédier à ce défaut, quelques artistes posent directement la main gauche sur la bille, la paume en bas, le dessus des doigts en avant et l'extrémité dirigée vers le sol et, tenant cette main gonflée, font le simulacre d'enlever la bille. Le reste de l'opération ne comporte aucun autre changement.

III. — LA BILLE PLACÉE SUR L'EXTRÉMITÉ DU POUCE ET DES QUATRE DOIGTS RÉUNIS TOMBE A L'EMPALMAGE ORDINAIRE. — Présenter la bille de billard en équilibre sur le piédestal formé par la réunion des extrémités du pouce et des quatre doigts de la main droite, tenus verticalement, la paume horizontale tournée vers le ciel, position que nous avons indiquée dans la section I. Porter la main et le corps vers la gauche, puis approcher la main gauche renversée comme pour la précédente disparition

FIG. 130

FIG. 131

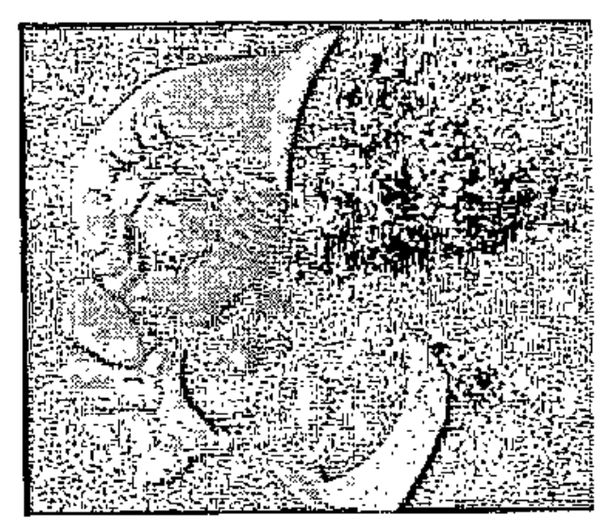


FIG. 132

FIG. 133

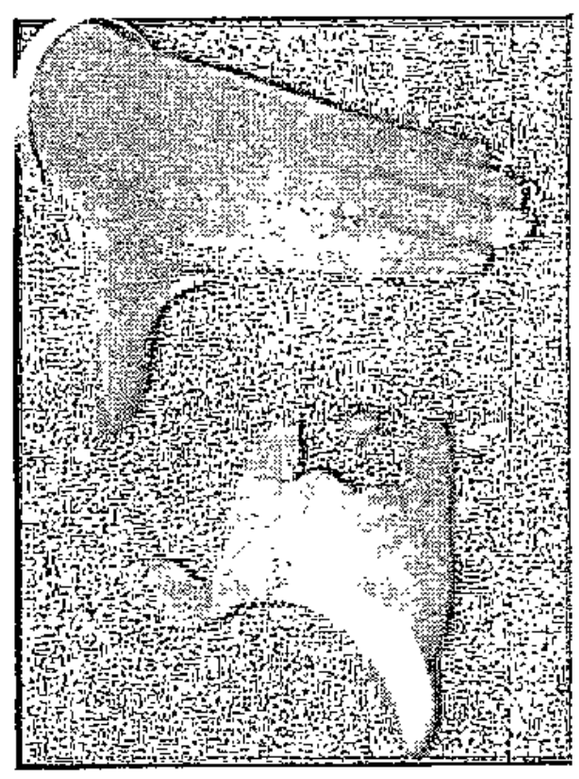


FIG. 134

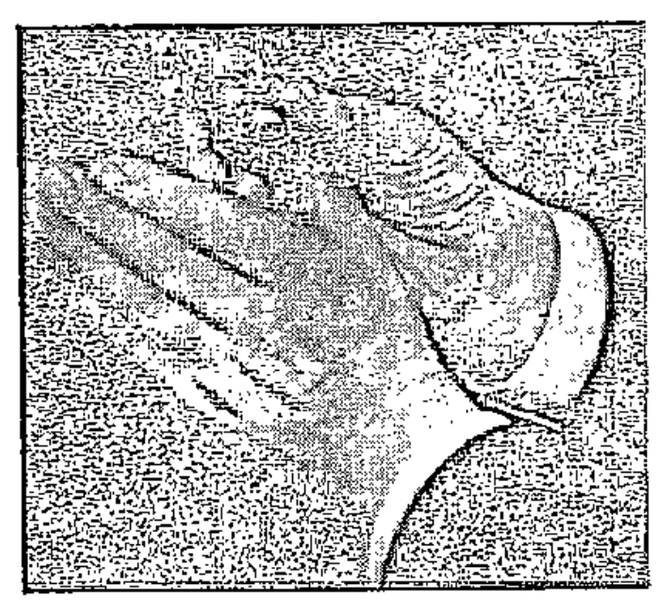


FIG. 135

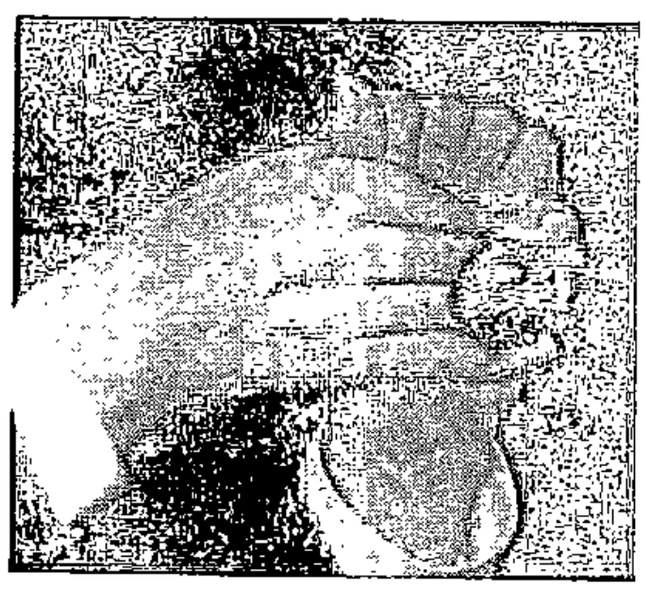


FIG. 136

FIG. 137

FIG. 138

Les Disparitions (suite). — **Les Prises simulées (suite)**

130, 131, 132. — La 4e disparition : le Tourniquet; la position de départ; la suite; la même vue arrière.

133. — La 5e disparition; la position de départ.

134. — La 6e disparition; la position de départ.

135, 136. — La 7e disparition (coquille); la position de départ; la suite, vue arrière montrant la coquille à la coulée arrière.

Les Dépôts réels momentanés suivis de reprise

137, 138. — La 1re disparition; la position de départ; celle d'arrivée (vue arrière).

Profiter de ce que le dos de cette main cache aux regards la bille et le haut des doigts de la main droite pour écarter ces derniers et laisser ainsi tomber directement la bille à l'empalmage dans la paume. Retourner aussitôt la main droite, le dos en avant, pour dissimuler la bille et en diriger l'index vers la main gauche qui s'éloigne en pulvérisant la bille avant de se retourner et de s'ouvrir, pour faire la preuve de la disparition.

IV. — LA BILLE, TENUE ENTRE LE BOUT DU POUCE ET DU MÉDIUS, EST CONDUITE A L'EMPALMAGE ORDINAIRE. — *Le Tourniquet*. — Nous avons déjà eu l'occasion d'étudier cette passe avec les pièces de monnaie.

Présenter la bille tenue entre le bout du pouce et du médius de la main gauche, par exemple, la paume horizontale tournée vers le ciel et les doigts joints. Approcher la main droite et en passer d'abord le pouce largement sous la bille, dans l'espace libre entre le pouce et l'index de la main gauche, ensuite les autres doigts joints par-dessus la bille, la masquant dès lors entièrement à la vue du public. Déplacer alors les deux mains vers la droite, le dos dissimulant ce qui se passe à l'intérieur. D'une part, abaisser puis écarter le pouce de la main gauche et appliquer, à l'aide de l'extrémité du médius, la bille dans le fond de cette main que l'on retourne en même temps, le dos toujours en avant, pour qu'elle suffise à cacher la bille, mais en apparence pour en diriger l'index vers l'autre main. D'autre part, dès que la bille est empalmée, éloigner la main droite, gonflée comme si elle contenait la bille, l'élever diagonalement vers la droite et terminer suivant le rite consacré.

Cette disparition est excellente, mais elle demande une coordination parfaite du mouvement des deux mains. Commencée face au public, elle s'achève le côté gauche tourné en avant. Elle convient aux billes de billard de toutes dimensions. Avec les grosses billes, il faut conserver la main droite le dos vers les spectateurs; avec les petites, on peut, une fois la prise simulée, et au moment où on éloigne cette main, la retourner toujours fermée, l'intérieur en avant. Il faut pouvoir l'exécuter indifféremment avec l'une ou l'autre main.

V. — La bille, tenue entre l'index et le médius, est conduite a l'empalmage ordinaire (M. Caroly). — Présenter la bille, maintenue entre le bout de l'index et du médius de la main droite, par la pression en sens inverse de ces deux doigts. Tourner le côté droit du corps vers le public et étendre, à demi, le bras droit vers la gauche, le dos de la main en avant, l'index et le médius presque verticaux, le pouce et l'annulaire étendus horizontalement à leur écartement normal. Approcher la main gauche la paume en avant, en passer d'abord le pouce sous la bille, dans l'espace libre entre les deux doigts qui la tiennent, puis en placer les autres doigts repliés au-dessus et autour de la bille. A ce moment, cette dernière se trouve complètement soustraite à la vue du public. En profiter, pour écarter légèrement l'index et le médius de la main droite et la laisser, par suite, tomber entre le pouce et l'annulaire de la même main qui la retiennent, puis l'amènent à l'empalmage ordinaire. Eloigner alors la main gauche gonflée et terminer de la manière accoutumée.

Cette disparition, originale et inédite, est de l'invention de M. Caroly.

VI. — La bille, placée sur le dessus des doigts allongés et joints, est transférée a l'empalmage ordinaire. — Présenter la bille en équilibre sur l'extrémité des doigts allongés et joints de la main droite tenue horizontalement, la paume vers le sol. La bille est maintenue en place par la pression, en sens inverse des extrémités de l'index et de l'auriculaire, légèrement relevés. On peut la mettre directement dans cette position, mais il est plus gracieux, tout en tournant le corps, le côté droit vers le public, de la lancer en l'air avec la main droite et de la recevoir sur le dessus de la main, à l'endroit voulu. Tourner ensuite la main, toujours tenue horizontalement, pour en diriger le bout des doigts vers le fond de la scène. Approcher la main gauche, le dos en avant, le pouce en bas, les autres doigts allongés et joints et la poser ainsi sur l'autre main à la hauteur de la naissance des doigts, puis la glisser vers l'extrémité, comme pour enserrer la bille. Dès que cette dernière se trouve ainsi

masquée, profiter de ce qu'elle est maintenue uniquement par la double pression de l'index et de l'auriculaire pour replier en arrière les deux autres doigts de la main droite et les passer par-dessus, pour l'appliquer à l'empalmage ordinaire dans la paume, puis les étendre à nouveau. Une fois la main gauche parvenue à l'extrémité des doigts de la main droite, la refermer et l'éloigner gonflée et se conformer pour le reste aux indications plusieurs fois données déjà.

VII. — LA COQUILLE, TENUE ENTRE LE BOUT DU POUCE ET DU MÉDIUS, EST TRANSFÉRÉE A LA COULÉE ARRIÈRE. — Se placer de profil, le côté gauche en avant, le bras droit à demi allongé vers la droite, la paume de la main tournée en avant et tenir la coquille entre le pouce et le médius, le côté convexe dirigé vers les spectateurs, pour bien donner l'illusion d'une bille pleine. Approcher la main gauche, le dos en avant, en passer le pouce dessous et derrière la coquille, et placer les autres doigts joints par devant, comme pour s'en emparer. Profiter de ce que cette main dissimule ainsi entièrement la coquille et les doigts de la main droite pour faire passer la coquille à la coulée arrière. Il ne reste plus, la main droite restant ensuite allongée, laissant voir l'intérieur vide, qu'à ramener la main gauche dans la direction opposée, tout en exécutant les mouvements habituels de pulvérisation et en se retournant face au public, puis à l'ouvrir pour en montrer la paume également vide.

VIII. — LA COQUILLE, TENUE A LA COULÉE AVANT, EST TRANSFÉRÉE A LA COULÉE ARRIÈRE. — Se placer dans la même position que pour la précédente disparition et tenir la main droite allongée verticalement en large par rapport aux spectateurs, avec la bille placée à la coulée. Approcher la main gauche, le dos en avant, et en placer le pouce dessous et derrière la main droite à la hauteur de la naissance des doigts et les autres doigts réunis par devant, puis la glisser jusqu'au bout des doigts de l'autre main, en faisant le simulacre de se refermer sur la bille et de l'emporter. Profiter, en réalité, du masque momentané ainsi formé pour replier les doigts du mi-

lieu de la main droite et faire passer la coquille à la coulée arrière. Une fois la main gauche parvenue au delà de l'autre main, la ramener toujours fermée de l'autre côté du corps en en remuant les doigts et terminer exactement comme pour la précédente disparition.

Cette passe ne doit être exécutée qu'à une certaine distance du public pour qu'on ne puisse s'apercevoir qu'il s'agit d'une simple coquille.

IX. — LA DISPARITION A LA MANCHE. — En se servant d'une bille de billard de petite dimension et en ayant des manches assez larges, on peut utiliser cette disparition que nous avons déjà suffisamment expliquée dans notre deuxième partie.

§ II. — *Les dépôts simulés*

Dans cette deuxième classe de disparitions, la main qui présente la bille de billard fait le simulacre de la déposer ou de la laisser tomber dans l'autre main, mais en réalité, sous le couvert de cette action, elle l'empalme pendant que l'autre main s'éloigne et fait semblant de réduire cette bille à néant. Cette classe, en ce qui concerne les billes de billard, est moins nombreuse que celle des prises simulées, contrairement à ce qui a lieu, nous l'avons vu, pour les pièces de monnaie.

I. — LA BILLE, SOI-DISANT DÉPOSÉE DANS LE CREUX DE LA MAIN GAUCHE, EST TRANFÉRÉE A L'EMPALMAGE ORDINAIRE. — Présenter la bille tenue dans la main droite entre le pouce et l'index. La porter vers la gauche dans la paume de l'autre main en tournant le côté droit du corps vers le public. Mais, au lieu de la déposer réellement, au moment où les doigts de la main gauche commencent à se replier pour se refermer par dessus en apparence, la faire rouler sur l'extrémité du médius et de l'annulaire et l'appliquer, comme nous l'avons expliqué, par l'action des doigts, à l'empalmage ordinaire. Achever de fermer la main gauche, l'élever diagonalement et terminer de la manière habituelle.

Certains opérateurs, au lieu de procéder comme il vient d'être dit, passent d'abord la bille, pendant le trajet de la main droite à la main gauche, à l'empalmage des doigts, puis, au moment où elle touche déjà la paume de la main gauche, à l'empalmage ordinaire.

Lorsque l'on opère avec un vêtement muni d'une poche extérieure au côté gauche, on peut y déposer la bille en portant la main droite à proximité vers le haut du bras sous prétexte de relever la manche et de dégager le poignet pendant que la main gauche achève la soi-disant pulvérisation.

II. — La bille, roulée entre les deux paumes, est conservée a l'empalmage ordinaire. — Se placer face au public et rouler la bille entre les deux paumes en se tournant vers la gauche et en élevant les deux mains. Profiter de ce que le dos de la main droite cache alors la bille, d'une part, pour la mettre à l'empalmage ordinaire dans cette main, d'autre part, pour fermer la main gauche comme si la bille y était déposée et achever la disparition dans la forme accoutumée.

On peut encore, au lieu de conserver la bille à l'empalmage, s'en débarrasser en la laissant tomber dans la manche gauche sous le couvert de la main droite.

III. — La bille, laissée tomber dans la main gauche, est retenue en réalité a l'empalmage des doigts. — Présenter la bille, tenue entre le pouce et l'index, de la main droite. Porter cette main au-dessus de la main gauche tenue la paume horizontale et l'extrémité des doigts légèrement recourbée le dessus en avant. Faire semblant de laisser tomber la bille dans la main gauche, mais profiter de ce qu'à ce moment le dos de la main droite s'appuie le petit doigt contre l'extrémité des doigts de l'autre main et que le tout forme écran, pour retenir la bille à l'empalmage des doigts, pendant que l'on achève de fermer la main gauche, comme si elle venait de recevoir la bille. Il ne reste plus qu'à éloigner la main gauche gonflée et à se conformer aux prescriptions habituelles aux disparitions.

IV. — La bille, soi-disant mise dans la bouche, est conservée a l'empalmage. — Présenter la bille, tenue entre le pouce et l'index, de la main droite et la porter vers la bouche que l'on ouvre comme pour la recevoir. Profiter de ce que le dos de la main, placée un peu plus haut que ne l'exigerait l'action réelle, cache la bille et l'orifice buccal pour rouler et conduire la bille à l'empalmage ordinaire, puis fermer la bouche et gonfler un moment une joue avec la langue.

V. — La coquille, soi-disant déposée dans le creux de la main gauche, est transférée a l'italienne. — Présenter la coquille, tenue entre le pouce et l'index et le médius, de la main droite inclinée en avant, de façon à ce que la partie convexe soit dirigée vers les spectateurs. La porter dans la main gauche dont les doigts commencent à se refermer sur elle et profiter de ce qu'elle est ainsi masquée, tant par ces doigts que par le dos de la main droite, pour la conduire à l'italienne dans cette dernière main. Porter, en même temps, le corps à gauche. La main gauche achève de se refermer gonflée et le reste va de soi.

§ III. — *Les dépôts réels momentanés suivis de reprise.*

Dans cette troisième catégorie, il y a un dépôt effectif de la bille de billard dans la main où la disparition est censée avoir lieu, mais l'instant d'après, la bille est reprise et portée à l'empalmage dans l'autre main.

I. — La bille, tenue entre le pouce et le médius droits, placée ostensiblement dans la main gauche, en est ensuite retirée a l'aide des mêmes doigts et portée a l'empalmage ordinaire dans la main droite. — Présenter la bille, tenue entre le bout du pouce et du médius, de la main droite. Tourner le corps vers la gauche pour la porter dans la paume de la main gauche ouverte, tenue verticalement en large par rapport aux spectateurs. Ceux-ci voient alors distinctement la bille entre le pouce à droite et le médius à gauche qui la maintiennent en

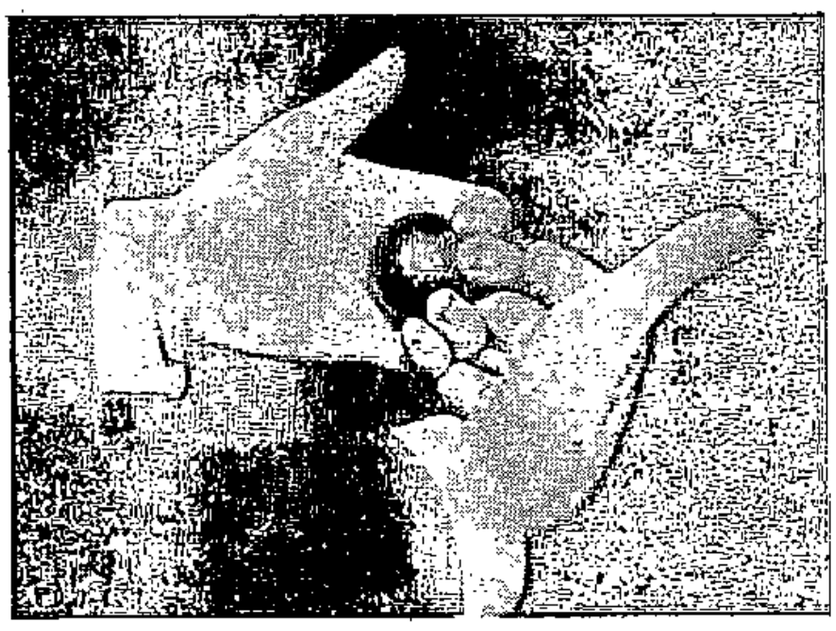


FIG. 139

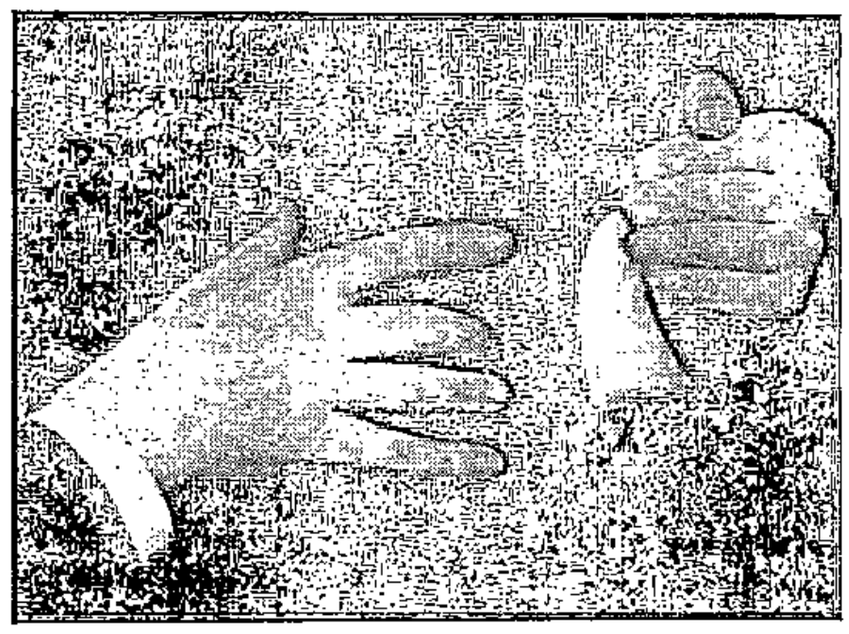


FIG. 140

FIG. 141

FIG. 142

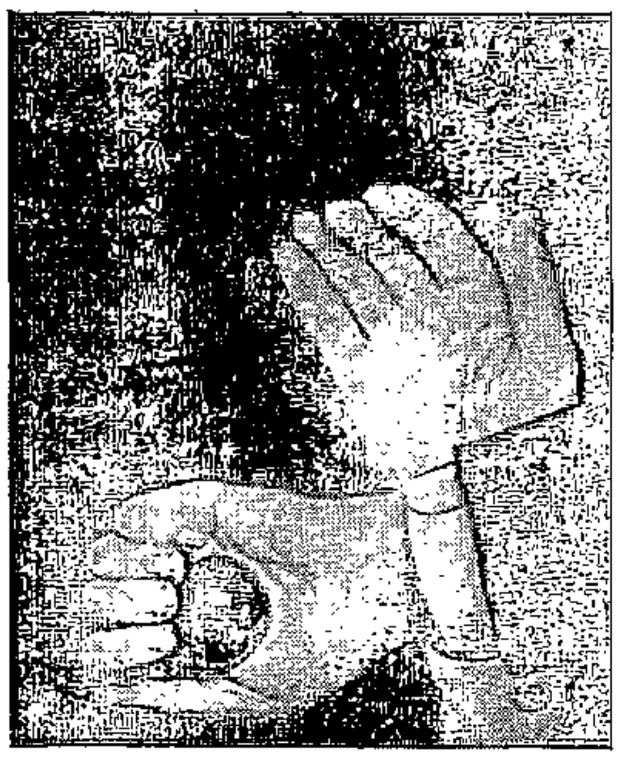


FIG. 143

FIG. 144

Les Disparitions (suite).

Les Dépôts réels momentanés suivis de reprise (suite)

139, 140. — La 2e disparition; le départ, la main droite un peu renversée pour laisser voir l'action du médius derrière la bille ; l'arrivée.

141, 142. — La 3e disparition; la position de départ; la bille à l'empalmage de la main droite (vue arrière).

143, 144. — La 4e disparition : la prise au tombé, deux vues arrière.

place. Renverser rapidement la main gauche en avant, le dos vers les spectateurs, tout en la refermant en apparence sur la bille. Ce mouvement faisant baisser momentanément cette main, cache complètement, la bille et les doigts qui la tiennent, à la vue du public. En profiter pour porter vivement la bille à l'empalmage ordinaire de la main droite dont on tourne en même temps le dos en avant. Il ne reste plus qu'à éloigner, en l'élevant diagonalement, la main gauche gonflée et à se conformer, pour le surplus, aux principes bien connus, communs à la plupart des disparitions.

II. — LA BILLE, DÉPOSÉE DANS LA MAIN GAUCHE, EST REPRISE ET EMPALMÉE DANS LA MAIN DROITE QUI AIDE A FERMER LES DOIGTS DE L'AUTRE MAIN. — Se tenir le côté droit tourné vers les spectateurs. Placer la bille entre la naissance et l'extrémité du médius et de l'annulaire de la main gauche étendue, l'intérieur en avant et, à l'aide de la main droite et sans retirer cette main, dont le dos est tourné vers les spectateurs, en passer les doigts joints derrière et appliqués sur le dessus des doigts correspondants de la main gauche pour les fermer sur la bille, puis la ramener un peu en arrière, l'index dirigé vers l'autre main. C'est la feinte. Recommencer exactement la même opération, mais en refermant la main gauche, écarter suffisamment le médius de l'annulaire pour pouvoir introduire entre eux le médius droit, le glisser derrière la bille et appliquer cette dernière à l'empalmage de la main droite. D'une part, achever de fermer la main gauche gonflée comme si elle contenait toujours la bille; d'autre part, retirer la main droite un peu en arrière en en redressant les doigts comme si elle était vide. Le reste se comprend tout seul.

Cette disparition ne convient qu'à des billes de petite dimension.

III. — LA BILLE, PLACÉE DANS LE BAS DE LA MAIN GAUCHE RENVERSÉE ET A DEMI FERMÉE, EST SOI-DISANT ENFONCÉE DANS L'INTÉRIEUR DE CETTE MAIN ET EN RÉALITÉ TRANSFÉRÉE A L'EMPALMAGE ORDINAIRE DE LA MAIN DROITE. — Se tenir le côté droit

vers le public, le bras gauche presque allongé, la main renversée et à demi fermée, le dos en avant. Placer la bille entre le pouce et l'index, de façon à ce que la moitié inférieure dépasse le bas de la main gauche et reste visible. La pousser lentement et par petits coups dans l'intérieur et vers le haut de la main, à l'aide du bout de l'index et du médius allongés et joints de la main droite, jusqu'à ce qu'elle dépasse et apparaisse de l'autre côté de la main, c'est la feinte. Reprendre la bille entre l'index et le médius de la main droite et la reporter à sa première position. Recommencer soi-disant le même processus, mais passer les deux doigts droits en avant de la bille et profiter de ce qu'elle se trouve alors cachée à la vue du public et maintenue entre le pouce et l'index gauches pour l'appliquer, à l'aide de ces doigts, à l'empalmage ordinaire dans la main droite. Il ne reste plus qu'à retourner la main gauche, en faisant le geste de lancer un objet en l'air, et qu'à l'ouvrir en même temps, pour faire constater la disparition.

Il y a lieu de remarquer l'analogie de ce procédé, avec celui employé dans la deuxième disparition par dépôt réel momentané d'une pièce de monnaie, décrit dans la deuxième partie.

IV. — LA BILLE, PLACÉE DANS LA PAUME DE LA MAIN GAUCHE RENVERSÉE ET FERMÉE, EST REPRISE AU TOMBÉ DANS LA MAIN DROITE. — Se tenir le côté droit du corps tourné vers les spectateurs. Placer très ostensiblement la bille de billard dans la paume de la main gauche, allonger le bras et renverser cette main fermée, le dos en avant. La bille doit être entièrement dissimulée à la vue du public et être assez légèrement maintenue par les doigts pour qu'un relâchement imperceptible de la pression qu'ils exercent permette de la laisser tomber. Exécuter un mouvement circulaire d'indication avec la main droite, la faisant passer de haut en bas au-dessus, le long et au-dessous de la main gauche, pour la ramener ensuite en arrière, vers le haut du bras, sous prétexte de tirer la manche pour dégager le poignet. C'est sous le couvert de ce mouvement que s'opère le transfert de la bille. Au moment précis où la main droite passe en descendant contre le bas de la main gauche, laisser échapper

la bille, qui sera masquée pendant la chute par le dos de la main droite, et la rattraper au vol dans cette dernière main à l'empalmage des doigts. Tout en achevant le mouvement circulaire pour aller saisir et remonter la manche de l'habit, faire agir le médius et l'annulaire pour mettre la bille à l'empalmage ordinaire. Commencer aussitôt après à exécuter, avec la main gauche, les mouvements de pulvérisation habituels et, pendant ce temps, faire, si on le juge à propos, un nouveau geste d'indication avec la main droite retenant la bille empalmée, puis laisser retomber le bras droit le long du corps. Il n'y a plus qu'à retourner et à ouvrir la main gauche pour faire voir que la bille a disparu.

Cette passe, que nous avons vu exécuter pour la première fois par M. Warren Keane, est excellente, mais elle demande à être supérieurement exécutée. Il ne faut pas que la bille puisse être aperçue le moindrement au moment où elle est abandonnée par la main gauche; la main droite doit passer légèrement, sans vitesse exagérée et sans aucun à-coup ou arrêt, pour s'en emparer, tout en en masquant la chute. Le moindre retard dans le mouvement combiné des deux mains détruirait l'illusion. Le tout, sans être très difficile, demande une certaine adresse et une longue étude devant la glace. M. Harry Balzar pratique cette passe à la perfection; mais, au lieu de ramener d'abord la main droite vers l'épaule une fois la bille empalmée, il la fait descendre directement le long du corps.

§ IV. — *Les prises ou dépôts réels suivis d'empalmage arrière dans la même main*

Cette catégorie de disparitions relativement assez nombreuse, en ce qui concerne les pièces de monnaie, l'est fort peu pour les billes de billard. Nous n'en donnerons que deux exemples s'appliquant à des coquilles, l'empalmage arrière leur convenant mieux qu'aux billes proprement dites.

I. — LA COQUILLE, DÉPOSÉE DANS LA PAUME DE LA MAIN DROITE, EST TRANSFÉRÉE A LA COULÉE ARRIÈRE DANS CETTE MÊME MAIN. — Présenter la coquille, la partie convexe en avant, et la

déposer dans la paume de la main droite. Tourner le corps vers la droite, fermer et renverser la main, en allongeant le bras et tout en retournant la coquille le côté convexe contre la paume. Presser alors le dessus des doigts repliés sur la partie concave et en pincer les bords entre les deux doigts du milieu à l'intérieur et l'index et l'auriculaire pressant en sens inverse à l'extérieur. La coquille se trouve ainsi maintenue à la position voulue pour la coulée arrière et il ne reste plus qu'à retourner la main, en redressant les doigts joints, pour en laisser voir l'intérieur vide aux spectateurs.

Nous avons vu, en étudiant la première méthode de double empalmage des pièces de monnaie, qu'on pouvait saisir, de la même façon, une pièce dans le fond de la main pour la transporter à la coulée arrière. Cette opération est plus facile à effectuer avec la coquille dont les bords sont plus distants de la paume.

II. — LA COQUILLE, PLACÉE A LA COULÉE DANS LA MAIN DROITE ET FROTTÉE ENTRE LES DEUX MAINS, EST TRANSFÉRÉE A LA COULÉE ARRIÈRE DANS LA MÊME MAIN. — Se tenir le côté gauche du corps tourné vers les spectateurs et placer la coquille dans la main droite, étendue verticalement en large, à la position de la coulée. Porter la main gauche, le dos en avant, sur la main droite, et faire semblant de les frotter l'une contre l'autre, mais, en réalité, profiter de ce que la bille présumée est ainsi masquée pour replier les doigts de la main droite et faire passer, de la manière décrite à la section I, la coquille à la coulée arrière. Ecarter ensuite la main gauche, pour en montrer la paume vide, et laisser voir, en même temps, l'intérieur de la main droite également vide.

§ V. — *Les jets simulés.*

C'est grâce au déplacement de la main qui, contenant la bille, fait le simulacre de la jeter, soit dans l'espace, soit dans l'autre main, soit dans un récipient, que se trouve cachée la mise à l'empalmage ou dans un endroit propice.

Il y a lieu de distinguer, suivant que le jet simulé a lieu avec le dos ou, au contraire, avec l'intérieur de la main tourné vers le public.

A) Les jets simulés, le dos de la main tourné vers le public. — 1° *Le jet simulé dans l'espace.* — Tourner le côté droit du corps vers le public et présenter la bille, tenue entre le pouce et l'index, de la main droite. Faire le simulacre de jeter la bille en l'air. A cet effet, baisser d'abord le bras, puis l'élever rapidement et arrêter brusquement la main, avant qu'elle ne soit parvenue à la hauteur de l'épaule. C'est au moment où le mouvement de haut en bas est terminé que l'on commence à rouler la bille, comme il a été dit, et à la porter à l'empalmage ordinaire. Au moment où l'on interrompt le mouvement ascensionnel de la main, on écarte les doigts, comme si on lâchait effectivement un objet et on suit des yeux le trajet imaginaire de la bille dans l'espace.

2° *Le jet simulé dans la main.* — Présenter la bille dans la main droite, puis tourner le côté droit du corps vers les spectateurs et allonger le bras gauche, la main renversée, le dos en avant, les doigts étendus. Lancer, avec la main droite, placée une trentaine de centimètres au-dessous dans le même plan vertical, la bille dans l'autre main qui la rattrape, se referme sur elle, puis la laisse retomber dans la main droite. Recommencer la même opération. C'est la feinte. Mais, une dernière fois, au lieu de jeter réellement la bille, profiter du mouvement de bas en haut pour l'empalmer dans la main droite, puis, au moment où cette main arrive à proximité de l'autre, l'arrêter et en écarter les doigts pendant que la main gauche se referme, exactement comme lorsqu'elle recevait réellement la bille et exécute aussitôt les mouvements de pulvérisation habituels. Terminer ensuite comme pour la généralité des disparitions.

C'est la répétition des mêmes gestes, avec un effet différent, qui trompe l'œil et égare l'esprit des spectateurs.

3° *Le jet simulé dans un récipient.* — En faisant le simulacre de jeter la bille dans un récipient, on la porte, comme il

vient d'être dit, à l'empalmage ordinaire. Si le récipient est assez profond, comme un chapeau haut de forme par exemple, il est préférable de ne commencer les mouvements de doigts nécessaires, que lorsqu'ils peuvent être dissimulés dans l'ouverture du couvre-chef.

B) Les jets simulés, l'intérieur de la main tourné vers le public. — 1° *Le jet simulé dans l'espace avec dépôt dans la profonde.* — La position du corps et le mouvement sont absolument les mêmes que pour le jet simulé dans l'espace, le dos de la main tourné en avant, mais c'est, bien entendu, le côté gauche du corps qui est présenté aux spectateurs. Au moment où la main droite se trouve ramenée en arrière et cachée à proximité de la profonde de droite pour prendre l'élan nécessaire au jet, on abandonne la bille dans cette poche. Avec une certaine habitude, on arrive à lancer réellement la bille en arrière, de sorte qu'il n'y a aucun arrêt, aucun retard dans l'ensemble du mouvement.

2° *Le jet simulé avec transfert à la coulée arrière.* — Se tenir le côté gauche du corps tourné vers les spectateurs et présenter la bille, ou plutôt la coquille, car il est préférable de ne pas employer cette disparition avec une bille véritable, le côté convexe en avant, soit entre le pouce et le médius, soit à la position de la coulée. Un léger mouvement de la main, de haut en bas puis de bas en haut, avec déplacement d'arrière en avant, suffit à masquer le passage de la bille à la coulée arrière et à provoquer sa disparition.

§ VI. — *Les jets réels suivis de reprise dans la même main*

Il n'y a pas de disparition nouvelle à signaler dans cette dernière classe, mais la combinaison du jet, non plus simulé mais réel de la bille de la main droite, dans la main gauche renversée placée au-dessus avec la reprise au tombé. Cette combinaison est utile, car elle permet de dérouter les personnes au courant de la simple disparition par jet simulé, en laissant voir incidemment l'intérieur de la main droite vide après le jet réel.

Bien que nous ayons toujours indiqué pour la clarté de l'explication dans quelle main s'opérait chaque disparition, il ne faut pas se contenter, tout au moins pour les principales, de savoir les exécuter d'un seul côté, mais, au contraire, être à même de les pratiquer indifféremment à l'aide de l'une ou de l'autre main, suivant la commodité du moment, la disposition de la salle, la place occupée par les spectateurs.

SECTION III. — Les différentes manières de montrer les mains vides, tout en tenant une bille de billard dissimulée. — Les passages de la bille d'une main dans l'autre.

Nous étudierons, en premier lieu, le double empalmage, puis les différentes manières de faire passer, à l'insu du spectateur, la bille d'une main dans l'autre, tantôt dans l'intérieur seul, tantôt des deux côtés. Nous terminerons par le passage de la bille, à travers les genoux ou la jambe, au su des spectateurs.

§ I. — *Le double empalmage*

Le double empalmage consiste, comme nous l'avons déjà dit, dans le passage successif d'un objet tantôt devant et tantôt derrière la main, sous le couvert du retournement de cette dernière, de telle sorte qu'il se trouve toujours à l'opposé du public qui n'en peut, par suite, soupçonner la présence.

Cette passe est vraiment peu pratique avec la bille de billard, car il est impossible, dans les changements de position, de n'en pas laisser apercevoir une partie quelconque, à raison de l'écartement nécessaire des doigts et de ne pas, par suite, retirer à l'opération tout côté mystérieux.

Il n'en est pas de même pour la coquille qui se prête assez bien au double empalmage, mais il ne faut l'exécuter en public qu'avec une maîtrise complète, car, la chute intempestive de la coquille serait désastreuse, en révélant l'emploi de cet acessoire si utile dans la plupart des tours.

Nous avons vu que, pour les pièces de monnaie, il n'existait pas moins de quatre méthodes différentes de double empalmage; il n'y en a qu'une ou, à la rigueur, que deux d'applicables à la coquille. Le point de départ en est le même : la disparition par jet simulé dans l'espace de la coquille tenue soit entre le bout du pouce et de l'index ou du médius la partie convexe et la paume de la main tournées en avant, soit à la position de la coulée, le pouce écarté. La coquille se trouve ensuite transférée à la coulée arrière. Il s'agit alors de montrer le dos puis à nouveau l'intérieur de la main vides.

PREMIÈRE MÉTHODE. — Elle consiste dans le passage successif de la coquille de la coulée à la coulée arrière et, de cette dernière position, à la première, dissimulée à chaque fois par le retournement de la main accompli en même temps. Ce double mouvement s'exécute comme avec une pièce de monnaie.

PREMIÈRE PHASE. — *Montrer le dos de la main vide.* — Le corps est tourné le côté gauche vers le public, le bras droit allongé, la main étendue et la coquille se trouve à la coulée arrière. Plier les doigts, allongés et joints, à partir de la première articulation seulement, et retourner la main presque verticalement, le dos en avant, le poignet agissant seul sans déplacement du bras. Les doigts se trouvant dès lors entièrement masqués, retirer en arrière le médius et l'annulaire, jusqu'à ce que le dessus des phalangettes atteigne le bord inférieur de la coquille. Faire pression sur ce bord pour le pousser en arrière et vers le haut en passant les mêmes doigts et en les allongeant de l'autre côté. Le résultat de cette action sera de faire pivoter la coquille entre l'index et l'auriculaire et de la conduire à la coulée avant. Redresser alors les doigts et la main retournée apparaît entièrement visible, le dos vide. Le mouvement complet s'exécute en un seul temps.

DEUXIÈME PHASE. — *Montrer à nouveau l'intérieur de la main vide.* — Plier les doigts, comme précédemment, pour les masquer, le dos de la main ne bougeant que pour se placer dans

une position plus verticale. Faire pivoter à nouveau la coquille en sens inverse, par l'action des deux doigts du milieu, puis allonger ces doigts et les redresser en même temps que les autres, tout en retournant la main la paume en avant dans la position du début. La coquille se trouve ramenée à la coulée arrière et l'intérieur de la main est vide. Le tout s'accomplit en un seul mouvement continu comme pour la première phase.

Cette méthode ne permet pas de tenir les doigts écartés, même quand le dos de la main est tourné en avant. Aussi faut-il la compléter en portant, de temps à autre, la coquille non plus à la coulée avant mais à l'empalmage ordinaire, le côté convexe dans la paume de la main. Il suffit pour cela, après l'avoir fait pivoter, de replier complètement les doigts et de l'appliquer fortement dans le creux de la main. Exercer alors la contraction musculaire suffisante pour la maintenir empalmée et redresser ensuite les doigts en les écartant. Pour montrer à nouveau l'intérieur de la main vide, plier suffisamment les doigts pour pouvoir pincer la coquille par le bord, entre les deux doigts du milieu dont le dessus pénètre à l'intérieur et les deux doigts extrêmes faisant pression à l'extérieur, puis redresser les doigts, tout en retournant la main. Cette deuxième opération est, comme nous l'avons déjà fait observer, beaucoup plus facile à exécuter avec la coquille qu'avec une pièce de monnaie, les bords s'en trouvant plus éloignés de la paume, et, partant, d'une prise plus aisée.

Deuxième méthode. — Elle consiste dans le passage successif de la coquille de la coulée arrière à l'italienne puis à la coulée arrière, toujours sous le couvert du retournement de la main accompagnant chaque changement de position.

Nous avons vu, en étudiant la deuxième méthode de double empalmage des pièces de monnaie : passage du pincement supérieur arrière à l'italienne, qu'une variante consistait à remplacer le pincement supérieur arrière par la coulée arrière. Comme les mêmes principes d'exécution sont applicables à la coquille et que, de plus, la méthode précédente, complétée par le procédé

permettant de tenir les doigts écartés, est nettement supérieure, nous estimons inutile d'entrer dans plus de détails.

§ II. — *Les transferts de la bille de billard d'une main dans l'autre à l'insu du public dans l'intérieur des mains.*

1° LE TRANSFERT DE LA PAUME DROITE A LA BASE DU POIGNET DROIT AVEC RETOURNEMENT DU CORPS ET RETOUR A LA POSITION PRIMITIVE. — Se tenir le côté droit du corps tourné vers les spectateurs, le bras gauche allongé, la main ouverte l'intérieur en avant et les doigts joints, le pouce écarté dirigé en l'air. Avoir secrètement à l'empalmage de la main droite étendue, le dos en avant, une bille de billard. Passer la main droite le long de la main gauche, depuis l'extrémité des doigts jusqu'au poignet, pour indiquer qu'elle ne contient bien rien de ce côté. Faire alors un demi-tour vers la droite, les mains réunies, pour se retrouver dans une position symétrique à la première, c'est-à-dire le côté gauche du corps tourné vers le public, le bras droit allongé, la main droite ouverte, l'intérieur en avant, les doigts étendus et joints, le pouce écarté et dirigé en l'air, l'extrémité des doigts de la main gauche étendue, le dos en avant, touchant le poignet droit. C'est pendant le retournement du corps et des mains que s'opère le transfert de la bille. Elle roule sous l'action des deux mains, d'abord de la paume droite à la paume gauche, se trouvant exactement entre les deux paumes, au moment où le corps se trouve de face, les extrémités des doigts étant jointes et dirigées en avant pour la soustraire à la vue du public, puis le long de la paume droite, jusqu'au poignet, sous l'action des doigts de la main gauche. Quand le retournement à droite est terminé, la bille se trouve appliquée contre le poignet droit, dissimulée par la partie supérieure des doigts joints de la main gauche. Les spectateurs voient maintenant vides l'intérieur de la main droite et le dos de la main gauche. Un nouveau demi-tour du corps à gauche, avec retournement des mains, ramènera ensuite l'opérateur à la position du début. Pendant ce déplacement, la bille roulera de même entre les deux paumes, mais au lieu d'être conduite jusqu'au poignet gauche,

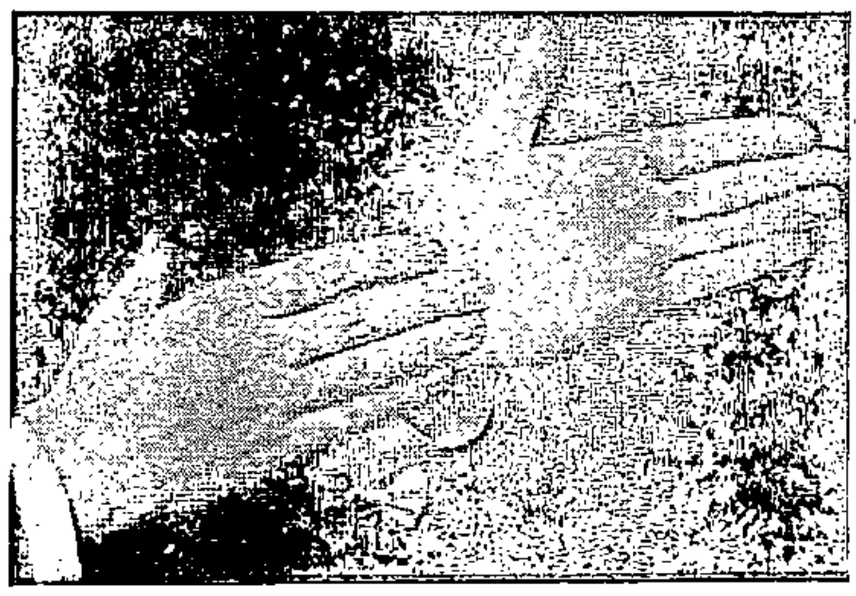


FIG. 145

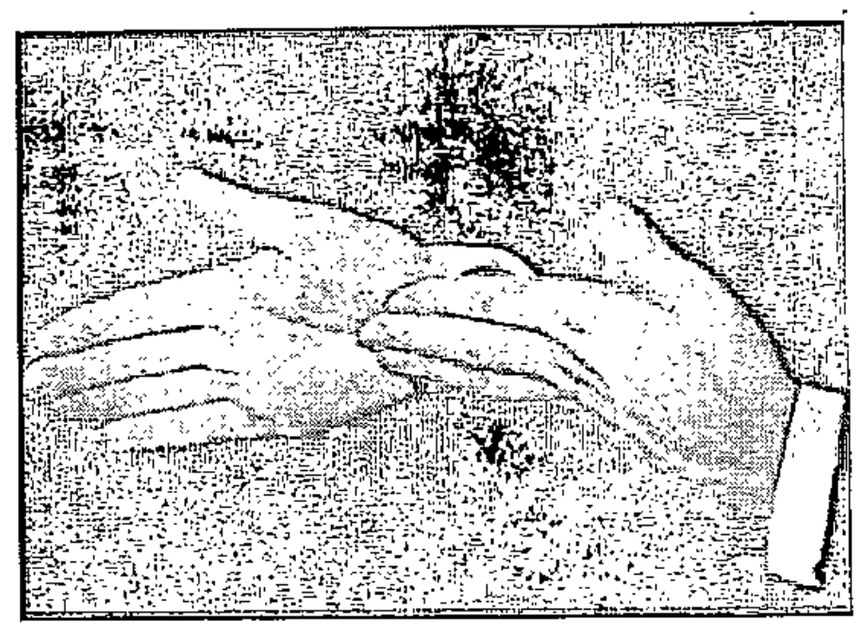


FIG. 146

FIG. 147

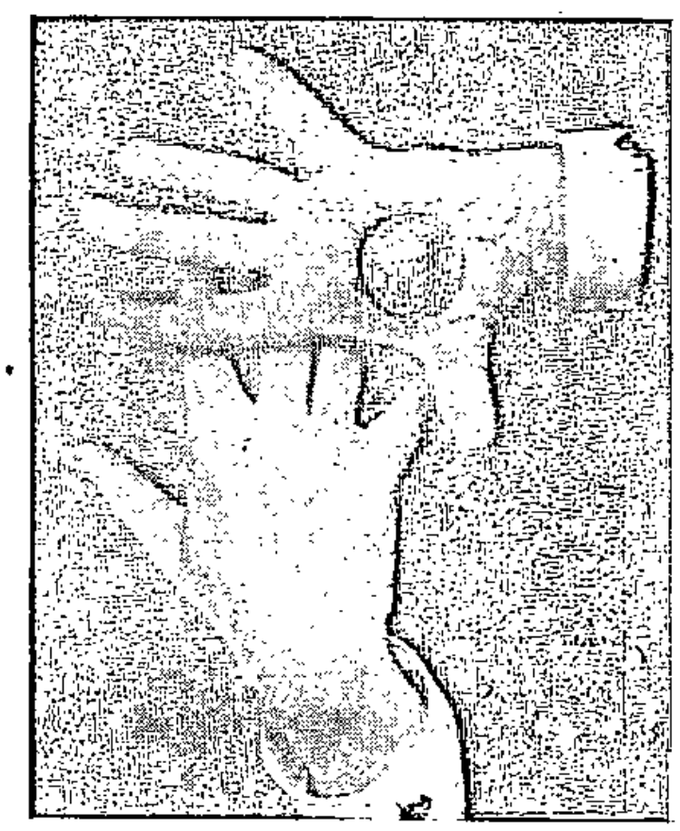


FIG. 148

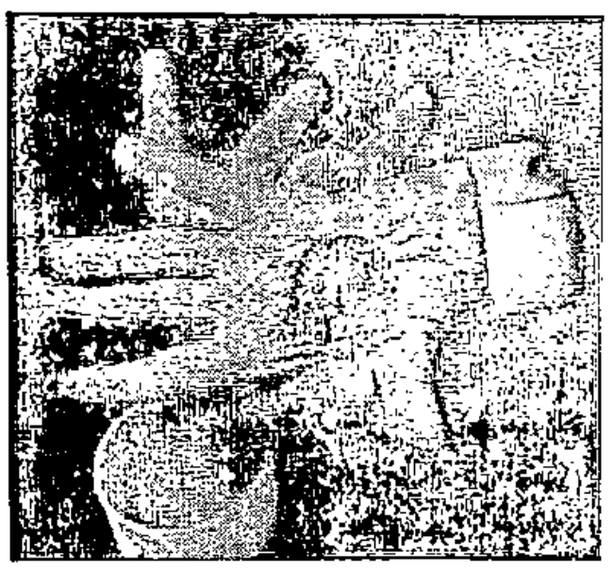


FIG. 149

Les Passages de la Bille de Billard d'une main dans l'autre à l'insu du Public.

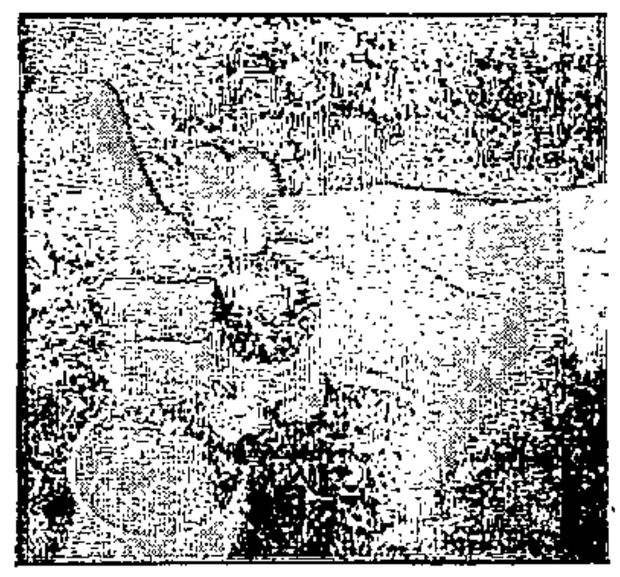


FIG. 150

A. — *Dans l'intérieur des mains.*

145, 146. — Le 1er transfert (change over palm); la position de départ; après le retournement, la main droite légèrement inclinée pour laisser entrevoir la bille contre le poignet.

147, 148. — Le 3e transfert; vues arrière.

149, 150. — Le 4e transfert (M. de Bière); vues arrière.

elle sera empalmée dans la main droite, au moment où elle arrivera à l'endroit voulu dans la paume de cette main. Pendant l'exécution des deux demi-tours, les mains sont déplacées dans le même plan horizontal.

C'est sous cette forme que cette passe a d'abord été présentée et que nous l'avons vu exécuter notamment par M. Duperrey, au théâtre Robert Houdin.

VARIANTES. — Beaucoup d'artistes, au lieu de faire rouler la bille jusqu'au poignet droit lors du premier retournement, l'empalment dans la main gauche quand elle passe à l'endroit voulu dans cette paume; ce qui permet de tenir les doigts écartés, après leur réunion forcée lorsque l'on se trouve face au public.

D'autres placent au début les deux mains dans une position presque verticale, les extrémités des doigts dirigées vers le ciel et les ramènent dans la même position de l'autre côté du corps, après les avoir assez fortement baissées au milieu du mouvement. Le but de cette manœuvre est de mieux dissimuler la bille en présentant, non plus l'extrémité des doigts réunis, mais le dos d'une des deux mains au public, au moment où le corps se trouve de face.

D'autres encore tiennent la main gauche ouverte dirigée vers le bas et un peu écartée de la main droite placée au-dessus et dirigée vers la gauche. En accomplissant le demi tour, les mains changent respectivement de position et se retrouvent également écartées de l'autre côté du corps, la main droite dirigée vers le sol. Au moment où la main gauche en se relevant arrive derrière et contre la main droite, celle-ci appuie la bille contre le poignet gauche. Par le mouvement des deux mains qui se croisent, la bille roule ensuite dans la paume de la main gauche où elle est retenue à l'empalmage ordinaire; les deux mains s'écartent ensuite. Un demi-tour du corps en sens inverse et un nouveau croisement des deux mains pivotant sur les poignets, permet de rouler à nouveau la bille à l'empalmage dans la main droite.

Cette première passe, sous les diverses formes que nous avons indiquées, reste toujours usitée et rend de grands services. Elle est désignée par les auteurs et les artistes de langue anglaise sous le nom de « change over palm ».

2° Le transfert de la bille d'une paume a l'autre, les deux mains tenues verticalement en large, du même coté du corps. — Prendre la même position du corps et des mains que pour le premier transfert et passer, de même, la main droite, le dos en avant, le long de la main gauche ouverte, depuis l'extrémité des doigts allongés, jusqu'au poignet. Ramener alors la main droite devant et contre la main gauche qu'elle couvre complètement, les doigts des deux mains restant écartés. Profiter de ce que le dos de la main droite tenant la bille à l'empalmage cache l'intérieur de l'autre main, pour y transporter la bille dans la même position, puis retourner la main gauche sur elle-même, le dos en avant, en la baissant un peu d'abord et en élevant légèrement la main droite pour ne pas laisser apercevoir la bille. Placer ensuite les deux mains verticalement en large, les doigts écartés, la main gauche au-dessus de la main droite, le dos en avant, les extrémités des pouces et des index se touchant et les tenir, un moment, immobiles dans cette position. Retourner la main droite en la baissant en avant et vers la gauche pour en faire voir l'intérieur vide. A ce moment, les spectateurs ont donc vu successivement vides les deux côtés de chaque main.

Pour reprendre la bille à l'empalmage ordinaire dans la main droite, ramener cette main le dos en avant vers l'autre et, dès qu'elle la masque, retourner cette dernière l'intérieur en avant. La main droite, en passant alors le long et contre la paume gauche, s'empare directement à l'empalmage ordinaire de la bille et se porte en arrière, l'extrémité des doigts toujours écartés, à la hauteur du poignet gauche. On peut recommencer la même passe une ou deux fois de suite.

Les prises de la bille d'une main dans l'autre main doivent être exécutées sans rapidité exagérée, mais aussi sans arrêt, les paumes ne faisant que passer l'une contre l'autre et les retour-

nements doivent être opérés de telle façon qu'on ne puisse, à aucun moment, apercevoir la bille. Sans offrir une trop grande difficulté, cette passe exige de la sûreté et de la délicatesse.

3° LE TRANSFERT DE LA BILLE D'UNE PAUME A L'AUTRE, DU MÊME COTÉ DU CORPS, LA MAIN GAUCHE TENUE VERTICALEMENT EN LARGE ET LA MAIN DROITE VERTICALEMENT EN LONG. — Prendre la même position du corps et de la main gauche que pour les deux premiers transferts, mais approcher la main droite, tenant la bille cachée à l'empalmage ordinaire, le dos en avant, l'extrémité du pouce et des doigts dirigée vers le ciel. La passer, les doigts écartés, de haut en bas, contre la paume, puis contre le dos de la main gauche retournée momentanément sur elle-même à cet effet. Passer une seconde fois la paume droite contre la paume gauche, mais profiter de ce rapprochement et de ce que le dos de la main droite cache à ce moment l'intérieur de la main gauche au public pour saisir la bille à l'empalmage ordinaire dans cette dernière main que l'on retourne aussitôt le dos en avant. Retourner alors également la main droite. Les spectateurs ont donc vu successivement les deux côtés des mains vides.

Pour reprendre la bille à l'empalmage ordinaire dans la main droite : Replacer cette main le dos en avant; retourner, derrière cet abri, la main gauche l'intérieur en avant et, en passant la paume de la main droite de haut en bas contre l'autre paume, y saisir directement la bille à l'empalmage et continuer à baisser la main, jusqu'à ce que les spectateurs puissent voir à nouveau l'intérieur de la main gauche vide.

VARIANTE. — Le corps et les mains dans la même position, montrer, au début, la paume de la main gauche vide, en passant devant, de haut en bas, les doigts allongés et joints de la main droite. A ce moment, retourner la main gauche le dos en avant et la baisser en passant par-dessus la main droite immobile, la fourche du pouce entourant le poignet droit. Retourner aussitôt la main droite sur elle-même tenant toujours la bille à l'empalmage, l'intérieur en avant, sous le couvert du dos de l'autre main. Elever alors la main gauche le long de la paume

droite, saisir directement au passage la bille de billard à l'empalmage et continuer le mouvement de bas en haut jusqu'au delà de l'extrémité des doigts de la main droite. A ce moment, les spectateurs ont vu successivement vides les deux côtés de chaque main.

Retourner alors la main droite, le dos en avant, la reporter contre le dos de la main gauche et la faire descendre le long de cette main. Sous le couvert de la première main, retourner la seconde, ce qui permet de s'emparer, au passage, de la bille et de l'empalmer à nouveau dans la main droite. Continuer à baisser cette main, pour permettre aux spectateurs de voir à nouveau l'intérieur de la main gauche vide. On se retrouve à ce moment à la position du début.

Tous ces mouvements doivent être fondus et combinés, de manière à ce qu'il n'y ait ni heurt, ni arrêt au cours de leur exécution.

4° LE TRANSFERT DE LA BILLE DE BILLARD D'UNE PAUME DANS L'AUTRE, DU MÊME COTÉ DU CORPS, LA MAIN GAUCHE TENUE VERTICALEMENT EN LARGE ET LA MAIN DROITE VERTICALEMENT EN LONG, AVEC PRISE LATÉRALE (M. de Bière).— *Combinaison de transferts.* — Cette nouvelle passe se combine très bien avec la précédente et avec la variante que nous venons d'indiquer. Au moment où elle intervient, la bille se trouve empalmée dans la main gauche renversée, le dos en avant, l'extrémité des doigts allongés dirigée vers la gauche. La main droite tournée le dos en avant, mais l'extrémité des doigts étendus dirigée en l'air, s'approche de l'autre main et passe contre elle, de droite à gauche, depuis le poignet jusqu'au delà du bout des doigts. Pendant ce temps, recourber autour de cette main le pouce et le médius droits, saisir entre leurs extrémités la bille et l'appliquer par leur action à l'empalmage dans la main droite dès qu'ils ont dépassé la main gauche. Retourner ensuite cette dernière main pour en montrer l'intérieur vide.

C'est par M. de Bière que nous avons vu exécuter, pour la première fois, cette passe, d'une manière parfaite. Elle est plus

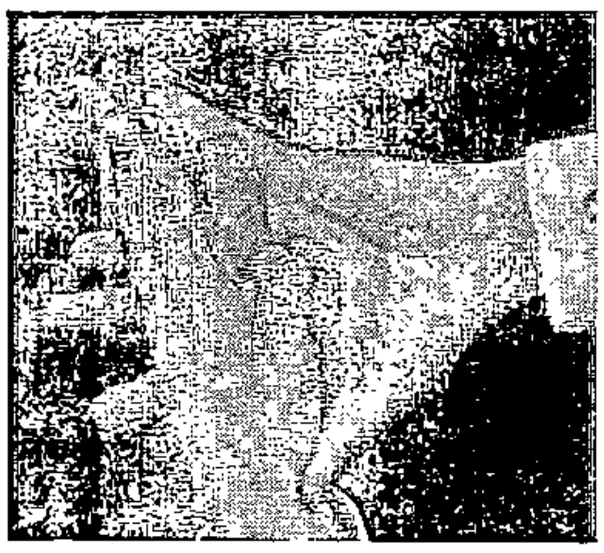


FIG. 151

FIG. 152

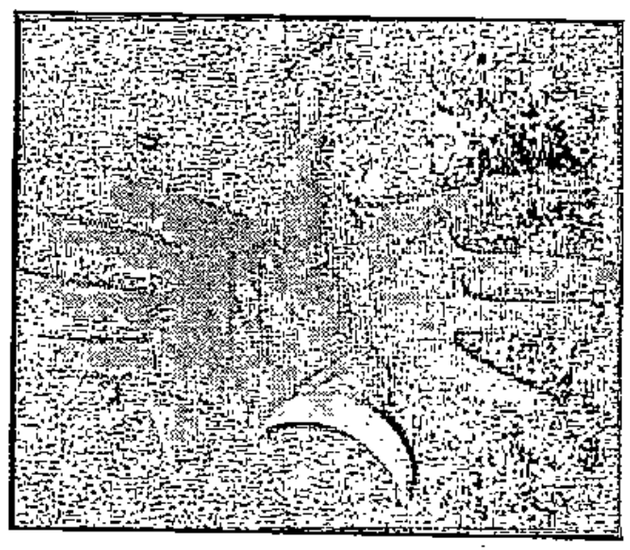


FIG. 153

FIG. 154

FIG. 155

FIG. 156

Les Passages de la Bille d'une main dans l'autre à l'insu du Public (suite)

A. — *Dans l'intérieur des mains* (suite).

151, 152, 153. — Combinaison de transferts, suite du 4e; vues arrière.

B. — *En utilisant les deux côtés des mains.*

154, 155, 156. — Le 1er transfert, vues arrière; le dos des mains montré vide; la mise en place de la bille derrière la main gauche; l'intérieur des mains montré vide.

facile à exécuter avec une bille de grande, ou tout au moins de moyenne dimension.

Pour reprendre, s'il y a lieu, la bille à l'empalmage dans la main gauche, ramener la main droite en sens inverse jusque contre la paume gauche. S'emparer alors de la bille directement à l'empalmage dans la main gauche et retourner aussitôt cette main le dos en avant. Retourner également la main droite l'intérieur en avant, les doigts toujours dirigés en haut.

On peut partir de cette dernière position pour montrer, en même temps, les deux mains vides, l'intérieur en avant. Pour ce faire, retourner à nouveau la main gauche sous le couvert de la main droite qui empêche de voir la bille, et rouler cette dernière jusqu'au poignet gauche, contre le dos de la main droite, en déplaçant les mains en sens inverse et en inclinant un peu à droite l'extrémité des doigts écartés. A ce moment, les spectateurs voient la plus grande partie des deux paumes et l'intégralité des doigts allongés et écartés, les pouces se joignant presque.

Faire rouler la bille en sens inverse, en la maintenant entre le dessus de l'index et de l'auriculaire de la main droite, près de la naissance des doigts, pour l'appliquer à nouveau à l'empalmage dans la main gauche. Retourner aussitôt après cette dernière main le dos en avant, puis agir de même avec la main droite, pour montrer à la fois les dos des deux mains vides.

En résumé, les trois derniers transferts et leurs variantes permettent de multiples combinaisons entre eux, suivant l'aptitude et d'après le choix de l'opérateur. Ils demandent tous une exécution correcte et aisée, pour répondre au but cherché : faire croire que les deux mains ne contiennent rien de dissimulé de quelque côté que ce soit.

5° Le transfert de la bille de billard d'une des deux paumes entre les deux poignets. — Au début, se tenir comme pour les précédents transferts, c'est-à-dire le côté droit du corps tourné vers les spectateurs, la main gauche allongée verticalement en large, l'intérieur en avant, Approcher la main droite le dos en avant, le pouce en l'air, tenant une bille de billard dissimulée à l'empalmage ordinaire et la passer devant l'autre main,

pour attirer l'attention sur la paume vide. Rouler ensuite la bille entre les deux poignets et porter les mains devant le corps retourné en même temps face en avant. Dans cette position, les poignets sont joints et la bille se trouve masquée derrière et maintenue en place par la pression des deux avant-bras, les mains sont ouvertes les doigts écartés et l'extrémité distante de celle des doigts de l'autre main d'environ quinze à vingt centimètres. Les spectateurs peuvent voir à la fois les deux côtés des mains vides.

En portant ensuite le corps soit à droite, soit à gauche et en déplaçant en même temps les mains, toujours dans le même plan horizontal, on fait rouler la bille à l'empalmage dans la main gauche ou dans la main droite.

Cette passe ne peut s'exécuter que les manches relevées suffisamment, pour permettre à la bille de rouler sur la peau jusqu'à la position voulue. Il est nécessaire de s'exercer devant une glace pour apprendre à tenir les bras à la hauteur voulue, pour que la bille ne puisse pas être aperçue soit au-dessus, soit au-dessous des poignets.

Ce procédé a été signalé dans l'*Illusionniste*, vol. II, p. 354.

6° Le transfert de la bille de billard d'une paume a l'autre, du même coté du corps, avec disparition (M. Stanyon). — Les précédents transferts s'emploient aussi bien avant la production de la bille de billard qu'après sa disparition. Celui-ci sert seulement de prélude à une disparition. Il ne convient qu'à une bille de petite dimension.

Le corps étant tourné le côté droit vers le public, présenter la bille et la placer ostensiblement dans la main gauche que l'on ferme aussitôt en la renversant le dos en avant, le pouce en bas, en ayant soin de ne retenir la bille qu'en la pressant à l'aide du seul petit doigt contre la base du pouce le plus près possible du poignet. Laisser voir l'intérieur de la main droite vide et la placer le dos en avant, l'extrémité des doigts dirigée vers le ciel contre le dessus de l'autre main, pour indiquer qu'elle contient la bille. Retourner alors la main gauche, toujours fermée, l'inté-

rieur en avant, sous le couvert de la main droite et en profiter pour l'empalmer directement au passage dans cette dernière main. Baisser aussitôt cette main, l'index dirigé vers la main gauche tenue gonflée, comme si elle continuait à contenir la bille. Remuer les doigts, puis ouvrir la main gauche et en montrer les deux côtés pour faire constater la disparition.

§ III. — *Les transferts de la bille de billard d'une main dans l'autre, en employant les deux côtés de la main.*

1° LE TRANSFERT DE LA BILLE DE LA PAUME D'UNE MAIN DERRIÈRE L'AUTRE MAIN, A L'AIDE DU MÉDIUS, LE CORPS RESTANT DE PROFIL. — Au moment de l'exécution de cette passe, le corps est tourné le côté droit vers les spectateurs, les deux bras allongés à gauche, les mains étendues le dos en avant, les doigts écartés, la main gauche au-dessus de la main droite, les extrémités du pouce et de l'index de chaque main se touchant et la bille est dissimulée à l'empalmage ordinaire dans la main droite. Après l'exécution de la passe, la main gauche est simplement retournée l'intérieur en avant, le pouce en haut et la main droite se trouve au-dessous verticalement en long, la paume en avant, les doigts écartés, l'extrémité de l'index touchant le dessus du petit doigt, celle de l'auriculaire touchant le poignet gauche, le bout du médius caché et porté légèrement en arrière maintenant la bille appliquée derrière et contre la partie inférieure du dos de la main gauche, de telle manière que la plus grande partie possible du doigt reste visible et qu'aucune portion de la bille ne puisse dépasser par en bas et être aperçue.

Pour arriver à cette position : commencer par baisser légèrement la partie supérieure de la main droite, en en réunissant et en en courbant un peu les doigts pour amener la bille à l'empalmage du bout des doigts. Retourner la main gauche l'intérieur en avant, les doigts joints et un peu recourbés, en la baissant, puis retourner la main droite derrière, de façon à ce que la première arrive perpendiculairement sur la paume de la seconde et cache la bille. A ce stade de l'opération, la main droite est dirigée vers le fond de la scène, la paume horizon-

tale, les doigts du milieu recourbés. Profiter du masque formé par la main gauche pour y appliquer contre le dos, avec le bout du médius droit, la bille de billard entre les deux tendons métacarpiens de l'auriculaire et de l'annulaire, à un endroit précis que l'expérience apprendra seule à trouver d'un seul coup et, avec ce point d'appui, écarter les doigts de la main gauche, descendre et placer verticalement la paume de la main droite en en redressant et écartant les doigts. Ces divers mouvements ne sont scindés que pour les besoins de l'explication et doivent s'accomplir en réalité en un seul temps et sans marquer le moindre point d'arrêt.

Il faut avouer que cette position des mains est quelque peu suspecte et il est nécessaire de revenir à celle du début pour montrer à nouveau le dos des mains vides. Pour cela, se servir à nouveau de la bille et du médius pour point d'appui pour replier les doigts de la main droite et remonter cette main pour en placer la paume horizontale perpendiculairement à la main gauche qui ne bouge pas encore et continue à cacher la bille. Profiter de cet écran pour ramener, par l'action des doigts du milieu, la bille à l'empalmage dans la main droite, tout en retournant celle-ci le dos en avant. Retourner aussitôt, au moyen d'un mouvement circulaire du poignet, les doigts repliés, la main gauche le dos en avant et replacer les deux mains, l'une au-dessus de l'autre, dans le même plan vertical comme au début. Cette deuxième partie de la passe s'opère assez rapidement ; pour les spectateurs, les mains n'ont fait que se retourner simultanément, les doigts momentanément repliés.

Nous avons vu exécuter cette passe pour la première fois, il y a une huitaine d'années, par M. Harry Balzar qui nous a déclaré n'en pas être l'inventeur. Le point le plus délicat est de savoir placer sans tâtonnement la bille à l'endroit voulu contre le dos de la main gauche sans avoir à la faire rouler le moindrement. Il faut aussi s'exercer devant une glace pour tenir les mains dans l'angle le plus favorable.

2° LE TRANSFERT DE LA BILLE DE LA PAUME D'UNE MAIN CONTRE LE DOS DE L'AUTRE MAIN TENUES TOUTES DEUX L'EXTRÉMITÉ DES DOIGTS VERS LE CIEL, LE CORPS ÉTANT PLACÉ DE FACE. — Se placer

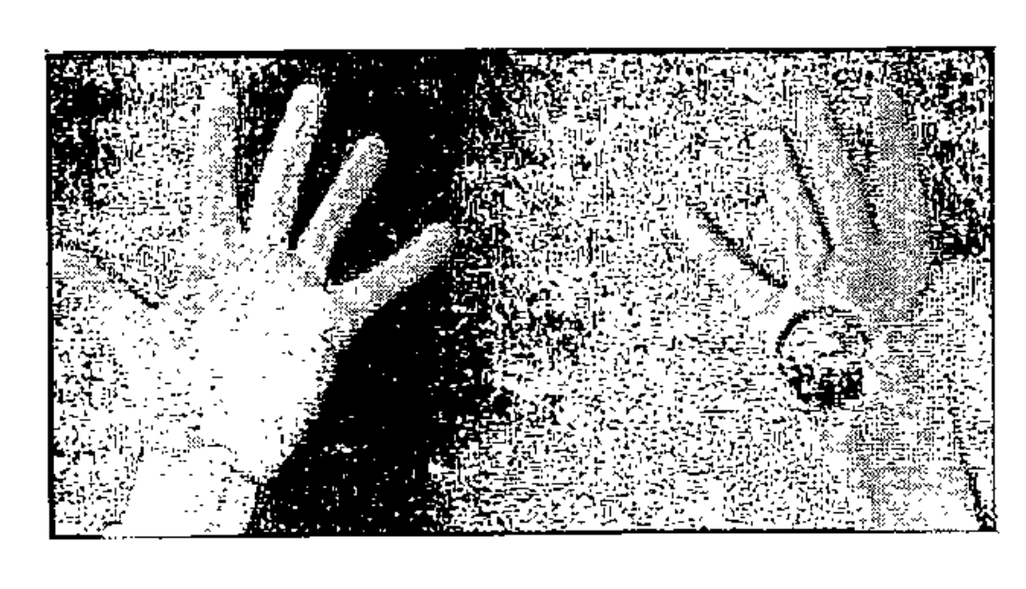


FIG. 157

FIG. 158

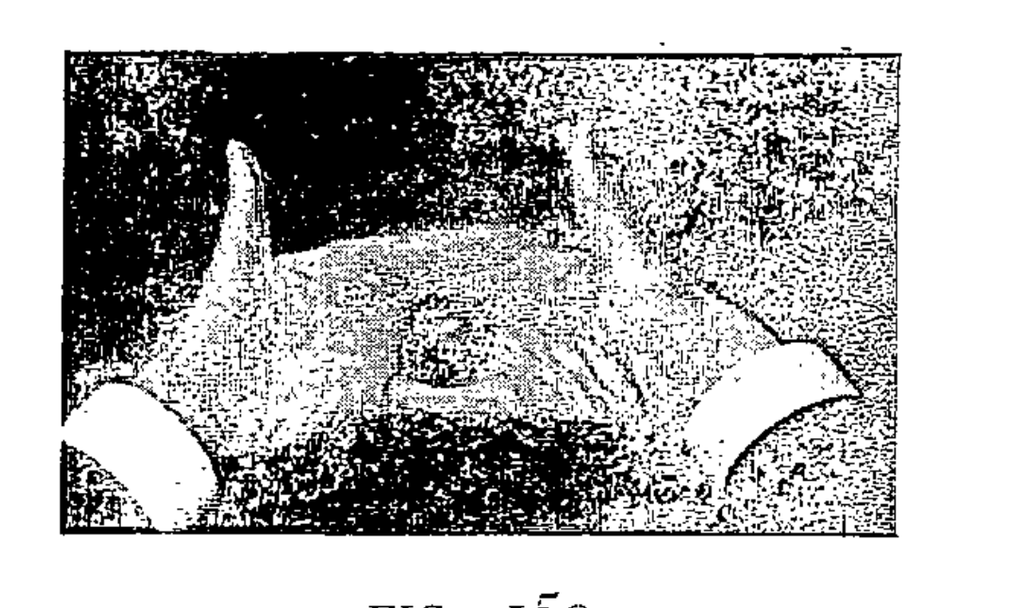


FIG. 159

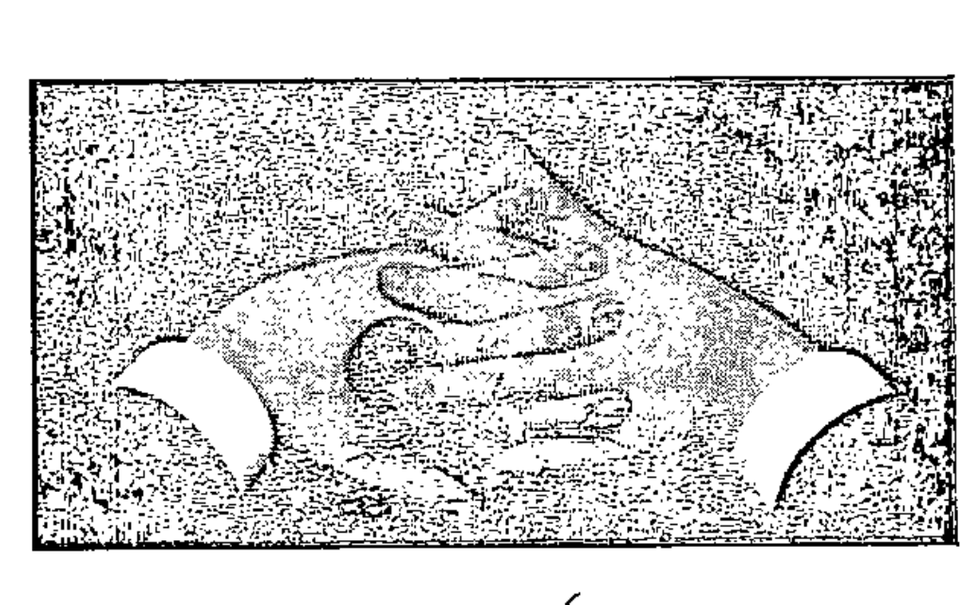


FIG. 160

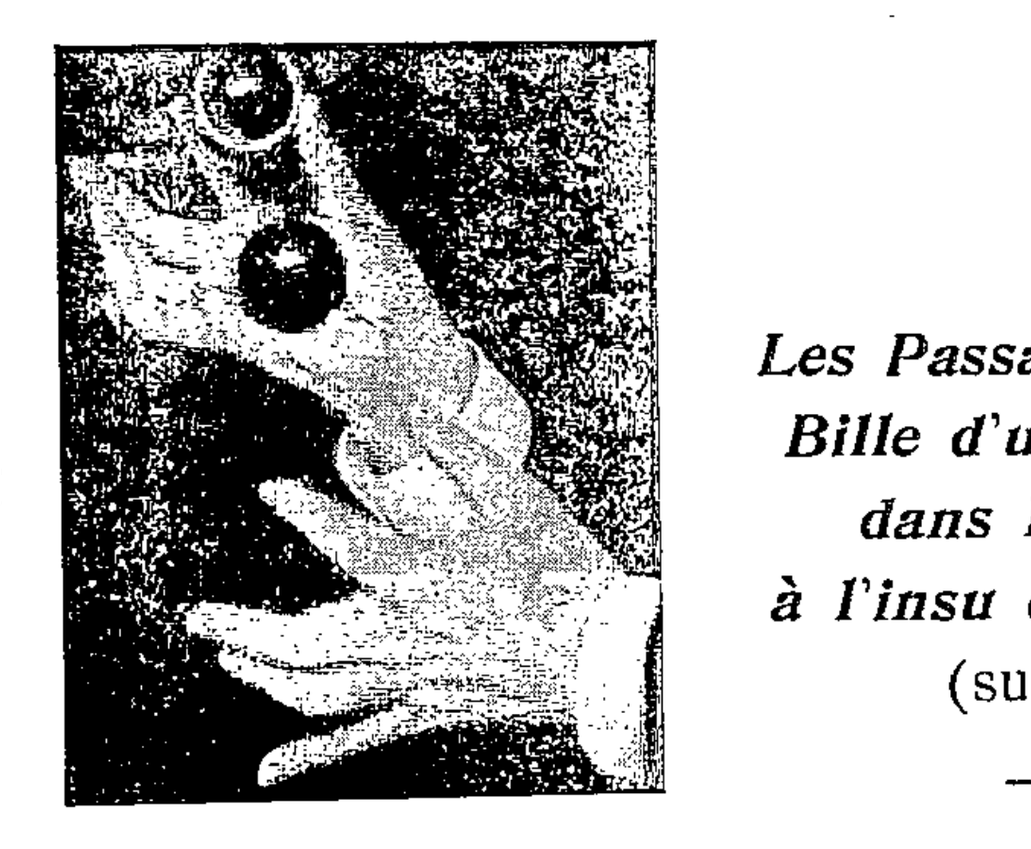


FIG. 161

Les Passages de la Bille d'une main dans l'autre à l'insu du public
(suite)

—

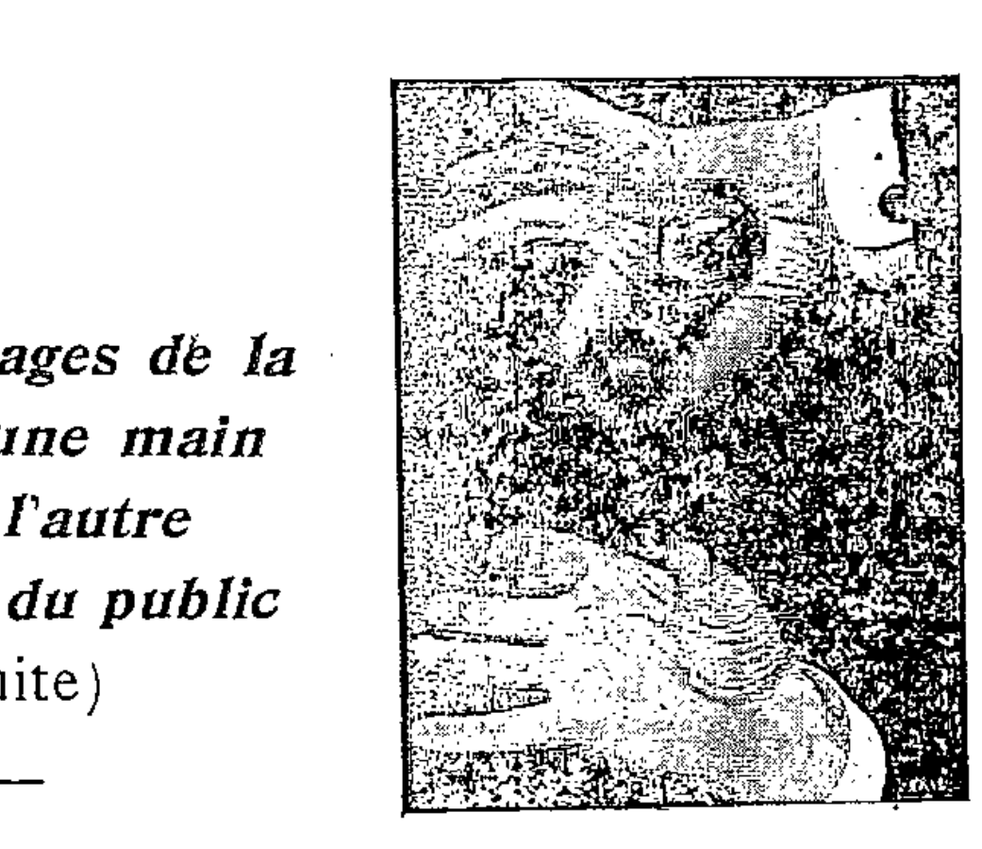


FIG. 162

B. — *En utilisant les deux côtés des mains.*

157, 158. — Le 2e transfert, vues arrière ; le dos des mains montré vide; l'intérieur des mains montré vide.

159, 160. — Le 3e transfert, vues arrière; le dos des mains montré vide; l'intérieur des mains montré vide.

Les Passages apparents dissimulant le transfert d'une 2e bille.

161, 162. — Le 2e transfert apparent, vues arrière.

face au public, les mains à la hauteur du menton présentées le dos en avant, les doigts écartés, l'extrémité dirigée vers le ciel, les auriculaires séparés l'un de l'autre d'une quinzaine de centimètres, et à une trentaine de centimètres en avant du visage et tenir secrètement la bille de billard à l'empalmage dans la main droite. Telle est la position préparatoire. Après l'exécution de la passe, les mains sont tournées l'intérieur en avant et séparées de cinq ou six centimètres seulement, les doigts toujours écartés et verticaux, et, seule, l'extrémité du pouce droit est cachée derrière le dos de la main gauche, contre lequel elle appuie et maintient la bille dissimulée. On revient ensuite à la première position et on peut recommencer plusieurs fois de suite.

Pour montrer l'intérieur des mains vide : Rapprocher les mains l'une de l'autre et porter en partie la main gauche en avant de la droite. Les retourner alors, en commençant par la main gauche. Appuyer la bille empalmée derrière le pouce gauche, dans l'espace creux existant entre le tendon de ce doigt et le tendon métacarpien de l'index, près de leur naissance et la maintenir à cet endroit en appuyant dessus avec le bout du pouce droit. Ecarter alors franchement les mains, qui avaient dû être croisées un peu par le haut, dans la limite permise par la longueur du pouce et les tenir verticales les doigts écartés. L'extrémité du pouce gauche étendu doit arriver contre le côté externe de l'index droit à peu près à la hauteur de la naissance de ce doigt.

Pour montrer à nouveau le dos des mains vides : Incliner les mains respectivement l'une vers l'autre, le haut de la main droite passant derrière la partie correspondante de la main gauche et la paume de la première passant contre le dos de la seconde, pour pouvoir saisir directement à l'empalmage la bille maintenue jusqu'alors en place par le pouce droit. Continuer ensuite à les faire pivoter l'une contre l'autre, en les retournant le dos en avant et, après leur avoir fait décrire ainsi un tour complet, les séparer à nouveau et les maintenir verticales, l'extrémité des doigts dirigée en haut.

Comme pour le précédent transfert, la seule difficulté consiste à appliquer la bille, d'un seul coup et sans avoir à la faire

rouler, dans la petite dépression qui se forme à la base des tendons extenseurs du pouce et de l'index de la main gauche, quand cette main est tenue droite le pouce écarté et plutôt ramené en arrière.

Cette passe a été décrite dans l'*Illusionniste*, vol. I, p. 119.

3° Le transfert de la bille de l'intérieur des mains entrelacées au dos de la main gauche avec disparition, le corps étant placé de face. (M. Clément de Lion). — Se tenir face au public, les mains avec les doigts entrelacés à fond. Montrer la bille de billard au milieu du creux formé à l'intérieur des deux mains réunies à partir de la naissance des doigts. Puis tenir les mains ainsi disposées verticalement en large et les retourner, toujours entrelacées tantôt le dos, tantôt l'intérieur en avant, sans que la bille ne puisse plus être vue par les spectateurs à aucun moment.

Lorsque le dos des mains est en avant, la bille est retenue par en bas à l'aide de l'auriculaire droit étendu et un peu écarté dont l'action est entièrement cachée par le dessus des autres doigts et notamment par l'auriculaire gauche.

Quand l'intérieur des mains est exposé à la vue du public, la bille est maintenue contre le dos de la main gauche par le bout de l'index droit étendu.

Avant de procéder à l'exécution de la passe, faire voir une dernière fois l'intérieur des mains et la bille, retenue par en bas par les deux pouces, en ayant les bras à demi allongés à la hauteur de l'épaule et le dessus des mains retournées distant du corps d'un demi mètre environ. Rapprocher alors les paumes et, tout en commençant à retourner les mains, saisir la bille entre le pouce et l'index droits, l'appliquer contre l'espace existant près de la base de l'index et du médius gauches, entre les os métacarpiens et les tendons extenseurs et la maintenir à cet endroit à l'aide du bout de l'index droit posé dessus; le pouce droit, devenu libre, descend et s'écarte. Les spectateurs voient à présent l'intérieur des deux mains vide, la bille a disparu.

Pour montrer le dos des mains vide : Rapprocher les paumes l'une vers l'autre, ce qui permet de saisir à nouveau la bille entre

le pouce et l'index de la main droite. La faire passer, ainsi maintenue, entre le pouce et l'index de la main gauche, tout en retournant les mains; l'abandonner ensuite, l'auriculaire droit, porté légèrement en avant, suffisant à la retenir par en bas et à en empêcher la chute. Ecarter alors hardiment les paumes, complètement retournées maintenant vers le corps, les doigts toujours entrelacés, les pouces écartés, l'extrémité dirigée vers le ciel.

La seule difficulté consiste à combiner le retournement des mains avec le changement de position de la bille, de telle manière qu'aucune partie de cette dernière ne puisse jamais être aperçue. Cela s'obtient plus facilement en rapprochant les mains du corps au moment même où on les retourne; on étend à nouveau les bras, sans toutefois exagérer le mouvement, dès que la bille est placée à l'endroit voulu. Il est nécessaire, pour acquérir ce tour de main, de s'exercer devant une glace. On réalise ainsi une coordination parfaite des mouvements, empêchant que la bille ne soit entrevue à n'importe quelle phase de ses déplacements successifs et produisant une illusion complète. On prend alors l'habitude d'accomplir les mouvements indispensables pour une exécution parfaite d'une façon pour ainsi dire automatique et permettant d'opérer sans regarder les mains en aucune façon.

M. Clément de Lion nous a déclaré être l'inventeur de cette passe. Elle a été décrite dans l'*Illusionniste*, t. III, p. 177, par K. Mill, amateur bien connu de nous.

4° Le transfert de la bille des deux cotés de la main dans la saignée du bras après disparition. — Présenter la bille de billard dans la main droite et, faire semblant de la déposer dans la main gauche, tout en l'empalmant dans la première main. Se tourner le côté droit du corps vers le public et, pendant que le bras gauche s'étend vers la gauche, porter la main droite dans le pli du coude sous prétexte de relever la manche, appliquer la bille dans la saignée du bras et l'y maintenir la main étendue dessus, le dos en avant. Faire voir alors que la disparition est effectuée en ouvrant les doigts de la main gauche et montrer en même temps l'intérieur de la main droite vide, en retournant cette main. Pour ce faire, plier d'abord l'index et l'auriculaire

pour retenir la bille à l'aide de ces seuls doigts pressant en sens inverse, plier aussitôt après les doigts du milieu pour les faire passer par-dessus la bille puis, en se servant de celle-ci comme de pivot, retourner la main en étendant les doigts joints. Le tout s'exécute en un seul temps. Montrer à nouveau, après un temps d'arrêt, le dos des deux mains vides à la fois en les retournant en sens inverse. Ce deuxième mouvement, en ce qui concerne la main droite, n'est que la répétition du premier accompli, bien entendu, dans la direction contraire et n'offre pas plus de difficulté. Il est facile de reprendre ensuite la bille à l'empalmage dans la main droite pour en disposer suivant les besoins de l'expérience en cours.

Cette passe a été décrite dans l'*Illusionniste*, t. II, p. 273.

5° Le transfert de la coquille des deux cotés de la main, du même coté du corps. — Présenter le côté droit du corps au public, le bras gauche allongé, la main gauche tenue verticalement en large l'intérieur en avant, les doigts étendus et joints, le pouce écarté dirigé en haut. Approcher la main droite ayant la coquille, à la coulée, le dos en avant, en placer le poignet contre l'extrémité des doigts de l'autre main, puis la faire passer devant et tout le long jusqu'au poignet. Porter en même temps en avant, en ne les pliant qu'à partir de la première articulation, l'index et l'auriculaire de la main droite, de manière à laisser un passage suffisant pour introduire entre eux et les deux doigts du milieu, le médius et l'annulaire gauches portés eux-mêmes en avant, pendant que l'index et l'auriculaire de la même main pincent, chacun de leur côté, le bord de la coquille. Celle-ci se trouve ainsi transportée à la coulée arrière de la main gauche. Le changement s'opère au moment où les mains sont exactement superposées. La main droite continue, sans s'arrêter, à glisser devant l'autre main, jusqu'à en toucher le poignet avec l'extrémité des doigts. On peut montrer alors la main droite vide des deux côtés. En la faisant glisser à nouveau, mais en sens inverse, le long de la main gauche, on reprend au passage, avec la même facilité, la coquille à la coulée avant dans la main droite, l'action des doigts des deux mains étant analogue.

Nous avons déjà décrit, dans la première partie de cet ouvrage, un transfert semblable relatif aux cartes à jouer.

VARIANTE. — Pour varier, une fois la coquille transportée, comme il a été expliqué, à la coulée arrière dans la main gauche, passer la main droite comme précédemment, mais profiter de ce masque pour replier les doigts de la main gauche et amener ainsi la coquille le côté convexe contre la paume droite où on s'en empare à l'empalmage ordinaire. Ceci permet de tenir ensuite les mains les doigts écartés. Le mouvement inverse donnera toute facilité pour reprendre, s'il est utile, la coquille à la coulée arrière dans la main gauche.

§ IV. — *Les transferts apparents d'une bille de billard d'une main dans l'autre, dissimulant le passage d'une deuxième bille dissimulée dans l'intérieur de l'une ou de l'autre main.*

Ce mode de transfert est très utile à connaître. Il permet, en effet, sous prétexte de faire voir une bille de tous les côtés en la changeant de main, de transporter une deuxième bille, ignorée des spectateurs, d'une main dans l'autre. Nous en citerons deux exemples.

1° AVEC RETOURNEMENT DU CORPS. — Se tenir le côté droit du corps tourné vers les spectateurs et présenter la bille connue des spectateurs entre le pouce et l'index de la main droite, tenue le dos en avant et dissimulant à l'empalmage la deuxième bille. Après avoir laissé voir incidemment la main gauche vide des deux côtés, la rapprocher de la main droite pour saisir la bille entre le pouce et l'index. Les mains restant jointes, l'extrémité des doigts réunis, tourner le corps le côté gauche en avant. Profiter du rapprochement des mains et de l'abri fourni par la réunion des doigts, pour transporter la bille de l'empalmage dans la main droite à l'empalmage dans la main gauche. Dès que celle-ci, par suite du retournement, se trouve placée le dos en avant par rapport au public, en écarter la main droite dont les deux côtés sont montrés vides, sans toutefois attirer directement

l'attention sur ce point. Si l'on a besoin de ramener la bille à l'empalmage dans la main droite, accomplir le même déplacement du corps et des mains en sens inverse pour se retrouver dans la position du début, le côté droit du corps tourné vers les spectateurs.

Ce transfert, qui n'est en réalité qu'une application du premier transfert du paragraphe Ier de cette section, trouve son utilisation à l'occasion de certains changements de couleur et de la prise d'une deuxième bille de billard au bas du gilet. Nous aurons donc à y revenir.

2° Du même coté du corps. — Le corps, la main droite et les billes étant dans la même position que pour la passe précédente, approcher la main gauche de haut en bas, la paume en avant, pour saisir la bille visible entre le pouce et l'index. Profiter de l'écran formé par le dos de l'autre main et du rapprochement des deux paumes pour empalmer en même temps la deuxième bille dans la main gauche. Retourner aussitôt après cette dernière sur elle-même, le dos en avant, en la baissant d'abord un peu pour que la bille soit bien cachée à ce moment par l'autre main, puis l'élever diagonalement vers la gauche, les doigts écartés retenant la bille visible entre le pouce et l'index. Il est alors possible de montrer incidemment les deux côtés de la main droite.

Pour ramener la bille à sa première position : Rapprocher les mains l'une de l'autre, passer la droite contre le dos de la gauche, puis baisser et retourner cette dernière à l'abri de l'autre, pour pouvoir reprendre la bille visible entre le pouce et l'index droits. Profiter en même temps du rapprochement des deux paumes pour transporter la deuxième bille à l'empalmage dans la main droite, puis écarter la main gauche pour en montrer l'intérieur vide.

Cette passe, qui n'est en somme qu'une application du deuxième transfert du paragraphe I de cette section, trouve son emploi après un changement de couleur. Elle peut très bien se combiner avec le précédent transfert.

§ V. — *Les passages de la bille de billard exécutés au su du public.*

1° LE PASSAGE DE LA BILLE DE BILLARD D'UNE MAIN DANS L'AUTRE, A TRAVERS LE GENOU OU LES DEUX GENOUX, s'exécute en faisant passer la bille connue des spectateurs à la coulée arrière d'une main et en faisant apparaître, aussitôt après, la bille dissimulée à la coulée arrière dans l'autre main placée de l'autre côté du genou, à la coulée avant.

La façon de procéder est exactement la même que celle décrite dans la IIe partie ; nous n'avons rien à y ajouter. Nous avons déjà fait observer qu'il ne fallait employer que tout à fait exceptionnellement l'empalmage arrière de la bille de billard. Ce passage à travers les genoux s'exécute avec beaucoup plus de facilité à l'aide de deux coquilles et, en pareil cas, la similitude avec les pièces de monnaie est encore plus grande.

2° LE PASSAGE DE LA BILLE A TRAVERS LE GENOU ET LA JAMBE (L'Homme Masqué). — S'avancer sur le bord de la scène et placer une chaise sur la droite. S'asseoir face au public sans trop enfoncer le corps, les jambes perpendiculaires au sol, les genoux écartés d'au moins trente centimètres. Présenter la bille de billard entre le bout du pouce et de l'index de la main droite, dans la position préparatoire au « tourniquet ». Prendre une première fois réellement la bille dans la main gauche, puis se raviser, la remettre en place et montrer, bien ouvertement, cette main vide. Exécuter alors le tourniquet, élever la main gauche fermée et gonflée en en remuant un peu les doigts puis l'abaisser brusquement en l'ouvrant au dernier moment sur le dessus du genou gauche comme pour y écraser ou plutôt y faire pénétrer la bille. Descendre aussitôt, quoique sans précipitation, la main droite, le dos en avant, le long de la jambe gauche et saisir le bord inférieur avant, à l'endroit marqué par le pli du tailleur, entre le pouce dessus et l'index et les autres doigts à l'intérieur et le tirer en haut et vers la droite en retournant la main, l'intérieur maintenant vide en avant. En effet, au moment où la

main arrive ainsi au bas du pantalon, laisser tomber la bille à l'empalmage du bout des doigts, puis, au moment où on pince l'étoffe entre le pouce et l'index, l'introduire dessous et l'abandonner en lui imprimant une impulsion vers le haut et la gauche, de telle façon qu'elle soit ensuite arrêtée dans sa chute et maintenue par la partie bridée du pantalon appliquée contre la jambe par l'action de la main droite tirant en sens inverse et à une certaine distance de cette main. Descendre à son tour la main gauche montrée vide; relever avec cette main la partie serrée du pantalon et produire la bille. Il semble aux spectateurs que la bille a traversé le genou et la jambe sous l'effort de la main gauche et que la main droite n'est intervenue que pour relever le bas du pantalon et permettre à l'autre main de recueillir plus facilement la bille.

Cette passe, très efficace, s'exécute mieux avec un pantalon assez large du bas. Elle est de l'invention de l'Homme Masqué qui la pratique avec un œuf véritable, ce qui produit plus d'effet. On peut néanmoins très bien l'utiliser avec la bille de billard. Dans « The art of magic », M. Nelson Downs, sans indiquer l'origine de cette passe, l'applique à la traversée du genou et de la jambe par un demi-dollar, ce qui nous paraît moins heureux.

SECTION IV. — Les changements de couleur

L'effet produit par le changement de couleur instantané d'une bille de billard est des plus gracieux et des plus frappants; aussi de nombreux procédés ont-ils été inventés pour le réaliser. Cette matière a fait l'objet de nombreux articles de l'*Illusionniste*. Nous donnerons pour varier des explications différentes des procédés traités dans ce journal et nous décrirons quelques autres changements.

Nous distinguerons deux classes, suivant que le changement est obtenu par l'emploi de deux billes pleines ou qu'il est produit grâce à l'intervention de la coquille.

§ I. — *Les changements de couleur nécessitant l'emploi d'une deuxième bille pleine*

I. — Le changement de couleur par application du premier transfert, § I de la précédente section. — Se présenter le côté droit du corps tourné vers le public, les mains placées verticalement en large. Une bille de billard, blanche par exemple, est maintenue dans le creux de la main gauche ouverte, les doigts allongés et joints, par la pression du bout du médius droit à l'endroit voulu pour l'empalmage ordinaire. La main droite est tournée le dos en avant et tient dissimulée à l'empalmage une bille de billard de couleur différente, rouge par exemple. Les spectateurs voient donc à ce moment la bille blanche, l'intérieur de la main gauche et le dos de la main droite. Il faut, avant d'opérer le changement de couleur, leur montrer, dans les mêmes conditions, l'intérieur de la main droite et le dos de la main gauche. Pour cela, retourner le corps le côté gauche en avant et se retrouver, après ce demi-tour, dans la position symétrique à la précédente avec la bille blanche maintenue dans le creux de la main droite par l'extrémité du médius gauche. Pendant le retournement du corps, rouler d'abord la bille blanche vers le bout des doigts de la main gauche. A ce moment, qui se produit quand le corps passe face en avant, les deux mains sont exactement superposées; profiter du rapprochement des paumes pour empalmer la bille rouge dans la main gauche. Rouler ensuite la bille blanche de l'extrémité des doigts jusqu'au milieu de la paume droite, en ramenant en arrière la main gauche dont le bout du médius la maintient en place. Les spectateurs ont donc vu les deux côtés des deux mains et la bille blanche sur toutes ses faces.

Recommencer exactement la même opération en sens inverse pour revenir à la position de départ et montrer encore les mains et la bille sans préparation.

Pour produire maintenant le changement de couleur, conserver les deux billes respectivement à l'empalmage de chaque main, tout en accomplissant le même demi-tour à droite. Les spectateurs voient à présent la bille rouge maintenue au centre

de la paume droite par le bout du médius gauche et ils ont bien l'impression que c'est la même bille qui a changé de couleur d'une manière instantanée. Il est bon de faire rouler sur place la bille rouge contre la paume droite à l'aide du médius gauche, tout à la fois pour donner à penser que c'est un frottement qui a causé ce résultat et aussi pour montrer qu'il ne s'agit pas d'une bille ayant une moitié rouge et une moitié blanche.

En retournant le corps à gauche et en revenant à la précédente position, par le même moyen, on rendra à la bille sa couleur primitive.

Ce changement de couleur, pratiqué notamment par M. Clément de Lion, a paru dans l'*Illusionniste*, t. I, n° 10, p. 3.

II. — Le changement de couleur par application de l'empalmage ordinaire du même coté du corps. — Nous connaissons trois versions différentes bien qu'assez voisines de ce deuxième changement de couleur, nous allons les décrire successivement :

1° *Version de M. Robert d'Alvarès* (1). — Le côté droit du corps tourné vers les spectateurs, tenir ostensiblement la bille blanche entre le bout du pouce et de l'index de la main gauche tournée l'intérieur en avant et avoir la bille rouge dissimulée à l'empalmage ordinaire de la main droite dont le dos est en avant Approcher la main droite et la porter en avant de la bille blanche, le bas de la main sur cette bille. Ramener ensuite la main en arrière et en bas. Sous le couvert de ce mouvement, entraîner d'abord la bille blanche en la faisant rouler du pouce et de l'index gauches sur les bouts du médius et de l'annulaire de la même main, puis s'en emparer à l'empalmage ordinaire de la main droite libérée à ce moment de la bille blanche saisie en même temps au passage entre le pouce et l'index gauches. La main droite, en achevant son mouvement de recul, laisse la bille

(1) Sur M. Robert d'Alvarès, artiste professionnel. Voir *Illusionniste*, t. II, p. 281.

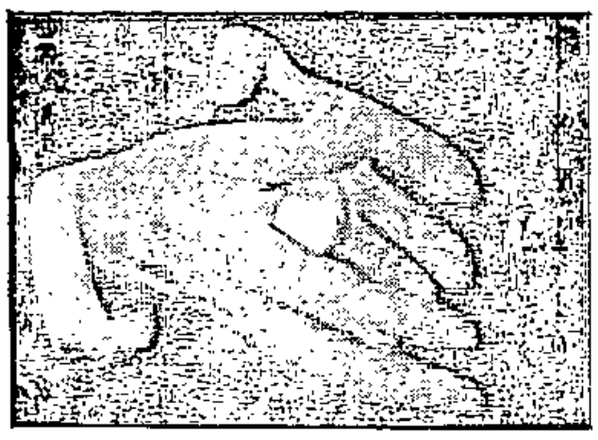


FIG. 163

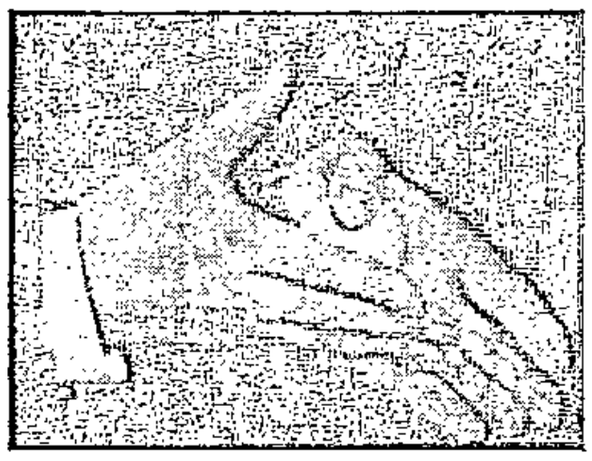


FIG. 164

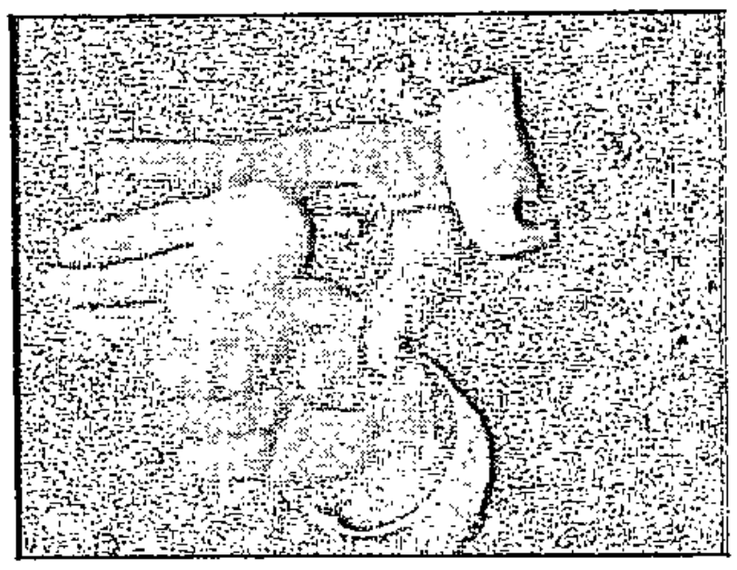


FIG. 165

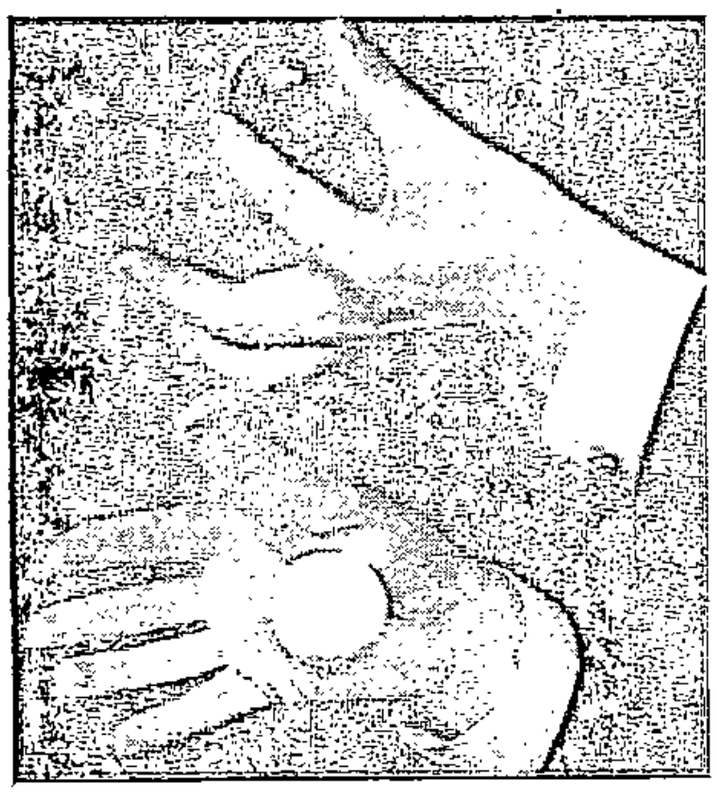


FIG. 166

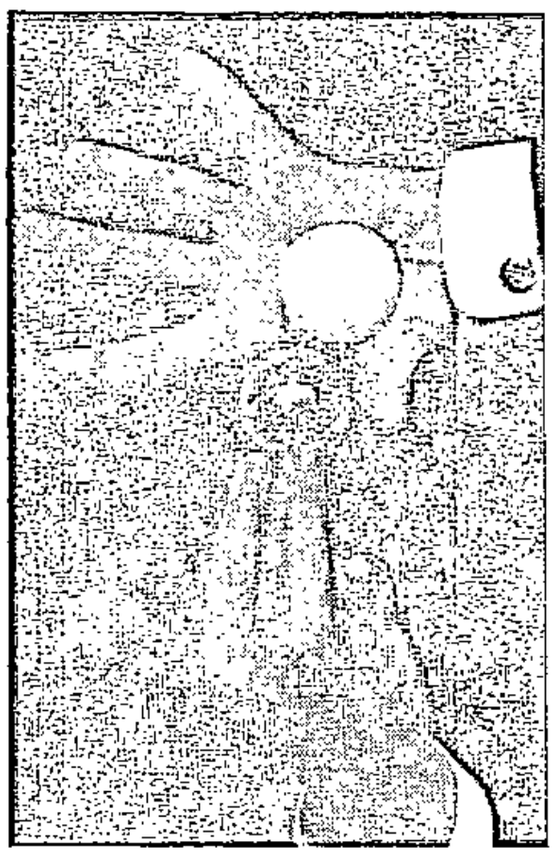


FIG. 167

FIG. 168

FIG. 169

Les Changements de Couleur

A. — *Par emploi d'une 2e bille pleine.*

163, 164. — Le 2e changement de couleur (2e version), vues de côté et mains penchées pour laisser voir les positions des deux billes.

165, 166. — Le 3e changement de couleur, vues arrière.

167. — Le 4e changement de couleur, vue arrière.

B. — *Par emploi de la coquille.*

168, 169. — Le 4e changement de couleur, vues de côté; la bille blanche cachée derrière la coquille rouge; la bille rouge remplace la bille blanche dans la coquille.

rouge en vue entre ces doigts. Pour les spectateurs, la main droite n'a fait que passer sur la bille blanche et cette action a suffi pour la rendre rouge.

Il faut avoir soin d'éviter de cogner avec bruit la bille rouge contre la bille blanche au moment où on la place au-dessus. Pour éviter ce danger, on peut faire passer au préalable la bille rouge à l'empalmage du bout des doigts, au moment de porter la main droite sur la bille blanche. Mais l'auteur du procédé n'emploie pas ce palliatif, que l'habitude rend en effet inutile.

2° *La version de M. Clément de Lion.* — La position du corps, des mains et de la bille rouge est la même, mais la bille blanche est maintenue dans la paume de la main gauche ouverte par le pouce replié par dessus. Porter la main droite sur la main gauche, de manière à y appliquer la bille rouge à la hauteur de la naissance des doigts, tout en prenant contact avec la bille blanche, avec le bas de la main droite. Glisser alors cette main en arrière, en faisant rouler les deux billes; la bille blanche arrivera ainsi à l'endroit voulu pour être empalmée dans la main droite, le pouce gauche s'étant desserré pour la laisser passer et la bille rouge viendra à la place précédemment occupée par la blanche dans la paume gauche. Achever de reculer la main droite, tout en frottant la bille avec l'extrémité des doigts de cette main, pour laisser voir qu'elle est devenue rouge puis plier le pouce gauche pour maintenir la bille et écarter la main droite.

La façon de tenir la bille blanche avant l'exécution de la passe est moins normale que dans la précédente version, mais le changement de couleur est plus facile à réussir et il y a moins de danger que les billes ne soient intempestivement choquées au cours de l'opération.

3° *La version de MM. Maskelyne et Devant.* — Le corps, les mains et les billes sont tenus au début exactement dans la même position que pour la première version. Placer la main droite sur la bille blanche et s'emparer de celle-ci à l'empalmage du bout des doigts, le pouce et l'index de la main gauche l'abandonnant au même moment et saisissant en même temps la

bille rouge dans la paume droite. Baisser ensuite la main droite emportant la bille blanche et la faisant passer aussitôt à l'empalmage ordinaire. La bille rouge reste seule en vue. C'est pour ainsi dire le mouvement de la première version exécuté en sens inverse.

Dans les trois cas, on restitue, s'il y a lieu, à la bille sa couleur primitive en recommençant exactement la même passe, à moins qu'on ne préfère les combiner. Il est utile ensuite, quelle que soit la version adoptée, d'exécuter l'un des deux transferts de la bille visible permettant de changer de main la bille ignorée et de laisser voir vides les deux côtés de chaque main.

III. — LE CHANGEMENT DE COULEUR PAR APPLICATION DE LA PRISE SIMULÉE DE LA BILLE SUR LE POING (M. Warren Keane). — Présenter la bille blanche en équilibre sur le poing droit fermé, le dos de la main et le côté droit du corps tournés vers le public, comme il a été dit pour la deuxième disparition par prise simulée. Approcher la main gauche renversée, le dos en avant le pouce en bas, contenant la bille rouge à l'empalmage ordinaire et en entourer la bille blanche qu'elle cache alors entièrement. Faire semblant de s'emparer de cette bille, mais en réalité ouvrir les doigts de la main droite à l'exception de l'auriculaire pour la laisser tomber à l'intérieur de cette main et l'y appliquer à l'empalmage ordinaire. Elever diagonalement la main gauche, qui est censée emporter la bille blanche, en en remuant les doigts puis la retourner et l'ouvrir pour laisser voir la bille rouge.

Nous avons vu exécuter pour la première fois ce changement de couleur par M. Warren Keane. Il a été décrit dans l'*Illusionniste*, t. II, p. 116.

On peut ensuite, au moyen du même procédé, rendre à la bille sa couleur primitive. Pour cela, placer la bille rouge sur le poing droit fermé, comme l'autre bille au début de l'expérience; mais au lieu de l'y poser directement passer d'abord la paume de la main gauche contre la paume droite pour saisir la bille blanche à l'empalmage puis retourner aussitôt après la main gauche le dos en avant le pouce en bas sous le couvert de l'autre main que l'on ferme aussitôt pour y disposer la bille rouge sur le poing. Il n'y a plus alors qu'à recommencer la passe.

Au lieu de prendre et de placer immédiatement ainsi les billes, il est préférable d'exécuter auparavant l'un des deux transferts apparents de la bille visible permettant de montrer successivement les mains vides, tout en y conservant la deuxième bille, décrits à la fin de la précédente section.

IV. — Le changement de couleur par application apparente seulement de la même disparition (M. Harry Balzar). — Ce nouveau changement de couleur est de l'invention de M. Harry Balzar qui s'en sert, notamment après l'exécution du précédent, pour restituer à la bille de billard sa couleur première. Le côté droit du corps toujours tourné vers le public, la bille blanche se trouve en pareil cas empalmée dans la main droite demeurée le dos en avant et censée vide et la bille rouge est tenue ostensiblement dans la main gauche. Fermer alors la main droite en forme de poing et placer dessus en équilibre la bille rouge. Entourer cette bille exactement de la même façon que précédemment avec la main gauche renversée, le dos en avant, le pouce en bas et s'en emparer réellement, puis élever la main diagonalement vers la gauche, en remuer les doigts, bien assurer la bille à l'empalmage, puis étendre les doigts le dos de la main toujours en avant. Porter la main droite qui, tout en ouvrant comme la première fois les doigts, n'a fait que conserver la bille blanche à l'empalmage ordinaire, derrière la main gauche et la retourner l'intérieur en avant, à l'abri de cette main, en y appliquant la bille blanche contre la naissance des doigts. Baisser ensuite la main droite en en agitant les doigts et faire rouler la bille blanche qui apparaît alors aux yeux des spectateurs comme ayant repris sa couleur primitive. La saisir aussitôt entre le pouce et l'index droits pour la mieux montrer de tous les côtés et profiter de ce que l'attention des spectateurs est ainsi occupée pour descendre la main gauche le dos en avant et se débarrasser à la profonde de la bille rouge conservée à l'empalmage.

Au lieu de placer la bille rouge sur le poing droit à l'aide de la main gauche, on peut, après avoir montré la bille dans cette main, la retourner immédiatement le dos en avant et por-

ter ensuite la main droite derrière, pour y appliquer, puis en sortir la bille blanche, comme il vient d'être expliqué. C'est sous cette dernière forme que ce changement a été décrit dans l'*Illusionniste*, t. II, p. 149.

V. — Le changement de couleur par application du principe de la troisième disparition par dépot réel momentané suivi de reprise (M. Burling Hull). — Se tenir le côté droit du corps tourné vers les spectateurs et prendre ostensiblement une bille blanche dans la main droite. Montrer la main gauche vide, puis la renverser le dos en avant, le pouce en bas, en la fermant à demi en forme de tube. Pendant que les regards sont attirés de ce côté, tourner également la main droite, tenant visiblement la bille blanche entre le pouce et l'index, le dos en avant; la placer contre le bas du gilet et en sortir, puis empalmer secrètement une bille rouge. Placer la bille blanche dans le bas de la main gauche et la pousser par petits coups avec les bouts de l'index et du médius droits réunis jusqu'à ce qu'elle apparaisse au-dessus de la main après l'avoir traversée. La saisir alors entre les extrémités de l'index et du médius droits, le dos de la main droite cachant ainsi et couvrant la main gauche; sous le couvert de cette opération, et en même temps, passer le bout du pouce gauche sous la bille rouge empalmée dans la main droite et la pousser vers le milieu de la main gauche, de manière qu'elle ne soit visible d'aucun côté. Placer de nouveau la bille blanche dans la partie inférieure de la main gauche et laisser voir incidemment la main droite vide. Faire semblant de pousser comme précédemment la bille blanche, mais en réalité passer les bouts des deux doigts du milieu de la main droite en avant et au-dessus pour agir sur la bille rouge pendant que le pouce et l'index gauches appliquent la bille blanche à l'empalmage ordinaire dans la main droite. La bille rouge apparaît alors de l'autre côté de la main gauche et paraît ainsi avoir changé de couleur en traversant cette main que l'on retourne et qu'on ouvre pour montrer qu'elle ne contient pas une autre bille.

On se trouve armé pour recommencer immédiatement la même passe afin de restituer à la bille sa couleur primitive. Ce changement n'est applicable qu'à des billes de petite dimension.

VI. — Le changement de couleur de M. A. Maurier (1). — Ce changement de couleur ayant paru dans l'*Illusionniste*, t. III, p. 288, sous la signature de l'inventeur, nous ne pouvons mieux faire pour ne pas trahir les intentions de celui-ci qu'en reproduisant textuellement sa prose :

« Vous tenez bien visiblement au bout des doigts de la main « gauche une boule bleue. Pendant ce temps, la main droite « aura pris au réservoir une boule rouge que vous garderez à « l'empalmage. Reportez la boule bleue de la main gauche « entre l'index et le pouce de la main droite, montrez bien osten- « siblement la main gauche et passez la main droite, c'est-à- « dire les trois doigts de cette main, lesquels doivent rester « souples et bien libres, sur l'intérieur et sur le dos de la « main gauche; après avoir fait deux fois ce mouvement, glis- « ser vivement à l'empalmage de la main gauche la boule « rouge : la main se retournant de suite, engagez entre l'index « et le majeur la boule bleue comme l'indique la figure 1.

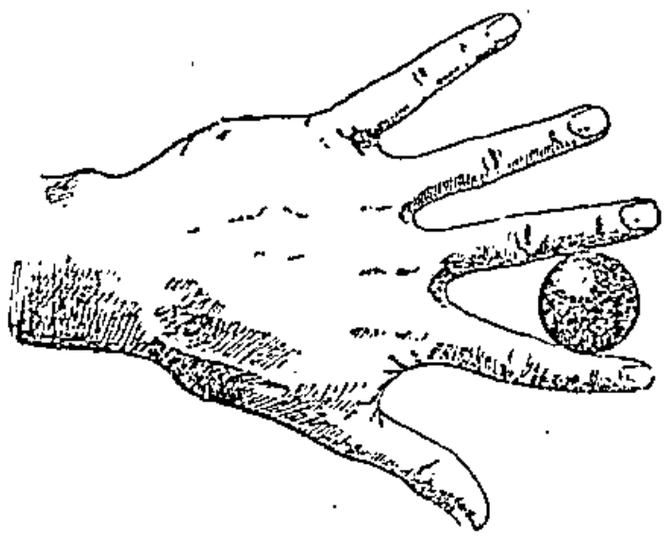


Fig. 1

Fig. 2

Le changement de couleur de M. A. Maurier. — Figures schématiques

« Fermez cette main en attirant la boule de façon à ce qu'elle « soit vue de moitié, comme l'indique la figure 2. Montrez alors « la main droite vide, passez-la devant la main gauche; pen- « dant ce temps, le pouce gauche aura fait glisser la boule « bleue sur la rouge qui prendra sa place. Ecartez l'index et

(1) Sur M. A. Maurier, artiste professionnel. Voir *Illusionniste*, t. III, p. 265.

« le majeur en poussant avec le pouce la boule à l'extrémité de « ces deux doigts, reprenez cette boule de la main droite et « débarrassez-vous de celle restée à l'empalmage. Avec un peu « d'étude, on arrive facilement à ce résultat. »

Ce changement de couleur ne convient qu'à des billes de petite dimension.

VII. — Le changement de couleur par application du jet simulé dans l'espace (M. Medrington). — Présenter le côté droit du corps au public et tenir secrètement une bille rouge à l'empalmage ordinaire dans la main droite tournée le dos en avant et, ostensiblement, une bille blanche entre le pouce et l'index et le médius de la même main. Lancer en l'air, une ou deux fois, la bille blanche et la recevoir au bout des mêmes doigts en ayant bien soin de ne pas la laisser entrer en contact avec la bille rouge. Sous le couvert du même mouvement, changer la position des billes et jeter la rouge en l'air, tout en retenant la blanche à l'empalmage. La bille paraîtra s'être métamorphosée dans l'espace.

Cette passe a été signalée dans l'*Illusionniste*, t. II, p. 163.

VIII. — Le changement de couleur par application de l'empalmage arrière. — Présenter le côté gauche du corps au public, le bras gauche à demi allongé à droite. Tenir dans la main gauche tournée le dos en avant, secrètement, une bille rouge à l'empalmage du bout des doigts et, ostensiblement, une bille blanche entre le bout du pouce et l'index. Montrer les deux côtés de la main droite vides, placer cette main verticalement en large, l'intérieur en avant, y porter la bille blanche entre le bout du pouce et de l'index et profiter du masque alors formé par le dos de l'autre main pour y glisser par derrière la bille rouge, à la position de la coulée arrière. Ce double mouvement est analogue à ceux décrits à propos des pièces de monnaie (IIe partie, ch. II, sect. IV, § I). L'empalmage arrière se trouve dans notre cas facilité et dissimulé par la présence de la bille blanche dans l'intérieur de la même main et les deux billes se trouvent sépa-

rées par l'index. Montrer alors la main gauche vide des deux côtés et la passer, le dos en avant, contre la bille blanche pour en changer la couleur. Sous le couvert et à l'aide de cette main, d'une part, empalmer la bille blanche dans la paume gauche et, d'autre part, mettre la bille rouge à la place abandonnée par la blanche, entre le bout du pouce et de l'index de la main droite, puis l'écarter pour laisser voir le changement de couleur.

§ II. — *Les changements de couleur nécessitant l'emploi d'une coquille*

Les changements de couleur de cette classe ne sont vraiment recommandables que lorsque deux billes au moins sont exposées à la vue du public et qu'il s'agit de donner à l'une d'elles une couleur différente. On obtient, en pareille hypothèse, des effets tout à fait déconcertants pour quiconque ignore l'existence de la coquille. L'emploi direct de cet accessoire pour une seule bille est beaucoup moins heureux à notre avis. C'est par ce changement très simple que nous débuterons.

1° LE CHANGEMENT DE COULEUR PAR EMPALMAGE DE LA COQUILLE. — Se placer le côté droit du corps tourné vers les spectateurs et présenter, encerclée entre le pouce et l'index de la main gauche fermée, une bille blanche, recouverte d'une coquille rouge. Si cette bille est bien placée dans l'angle voulu et ne dépasse entre les deux doigts que dans la mesure utile, elle sera prise pour une bille rouge. Il suffit de passer la main droite, préalablement montrée vide des deux côtés et tournée le dos en avant, sur la bille et d'empalmer la coquille pour produire le changement de couleur désiré. Donner immédiatement la bille à examiner en se tournant vers la droite, et profiter de ce geste pour se débarrasser, en même temps, de la coquille à la profonde.

2° LE CHANGEMENT DE COULEUR D'UNE DES DEUX BILLES DE BILLARD PRÉSENTÉES, PAR EMPALMAGE DE LA COQUILLE. — Présenter le côté droit du corps au public et tenir dans la main

gauche, tournée le dos en avant, le pouce en bas, une coquille blanche entre les extrémités du pouce et de l'index et une bille blanche entre celles de l'index et du médius. La coquille étant tournée le côté convexe face aux spectateurs, ceux-ci s'imaginent voir deux billes blanches ordinaires superposées et séparées par l'épaisseur de l'index. Montrer la main droite vide, puis, pour attirer les regards d'un autre côté, agiter la main gauche dans le même plan vertical ou mieux, si l'on connait ce procédé (1), retourner la main gauche, l'intérieur en avant, en faisant pivoter la coquille pour que le côté convexe reste toujours en avant, puis la remettre en place. Pendant ce temps, s'emparer d'une bille rouge au bas du gilet et l'empalmer dans la main droite. Porter cette main sur la bille blanche, comme pour en bien assurer la position entre l'index et le médius, et profiter de ce que le dos de la main est en avant et de la proximité de la coquille, pour glisser dedans par derrière la bille rouge sans laisser soupçonner cette opération. Laisser voir incidemment la main droite vide, puis la passer sur la coquille et, en faisant semblant de frotter, empalmer cette dernière et éloigner la main pour faire constater le changement de couleur. Prendre ensuite la bille blanche dans la main droite pour la cogner contre la bille rouge et montrer ainsi qu'il s'agit bien de deux billes pleines, mais en profiter, en même temps, pour la recouvrir avec la coquille blanche, ce qui permet de faire voir qu'on n'a bien que ces deux billes dans les mains, la présence de la coquille ne pouvant être remarquée.

3° Le changement de couleur d'une des deux billes de billard présentées, par le passage de l'une d'elles dans la coquille. — Le corps et la main gauche étant dans la même position et la bille et la coquille blanches étant placées de même entre le pouce, l'index et le médius gauches, s'emparer, par le même procédé, d'une bille rouge dans la main droite préalablement montrée vide. Porter la main droite sur la bille blanche

(1) Nous l'expliquerons au chapitre suivant à propos du tour des 4 billes de billard excelsior.

en passant le pouce derrière et les doigts réunis devant, comme pour s'en emparer, mais en réalité profiter de cette position pour la glisser dans la coquille blanche. Eloigner la main droite fermée contenant toujours la bille rouge et remuant les doigts, puis la retourner et l'ouvrir pour montrer le changement de couleur intervenu. Cogner ensuite les billes l'une contre l'autre pour prouver leur solidité.

On peut rendre ce changement instantané, en faisant rentrer, à l'aide du médius gauche, la bille blanche dans la coquille de même couleur, sans l'intervention de la main droite et en laissant voir, aussitôt après, dans cette dernière main placée au-dessous de l'autre, la bille rouge qui s'y trouvait empalmée. Pour les spectateurs, on a fait tomber simplement la bille blanche supérieure dans la main droite et c'est pendant la chute que la couleur a changé.

4° LE CHANGEMENT DE COULEUR D'UNE DES DEUX BILLES DE BILLARD PRÉSENTÉES EN FAISANT PASSER UNE BILLE DANS LA COQUILLE A LA PLACE D'UNE AUTRE DE COULEUR DIFFÉRENTE QUI TOMBE DANS L'AUTRE MAIN (M. Robertson Keene). — Le corps, la main gauche, la coquille et la bille blanche sont tenus absolument dans la même position que pour le précédent changement, mais il faut, sous prétexte d'assurer les billes, introduire invisiblement une bille rouge dans la coquille blanche et bien conserver la main dans l'angle voulu pour que la présence de cette bille ne soit pas décelée. Placer ensuite la main droite ouverte, la paume dirigée vers le ciel, à une trentaine de centimètres au-dessous de la main gauche et dans le même plan vertical. Imprimer alors à la main gauche un léger mouvement de haut en bas et les spectateurs croient voir la bille blanche supérieure tomber dans la main droite vide en changeant de couleur pour devenir rouge pendant le trajet. En réalité, le mouvement de la main droite entraîne la chute de la bille rouge hors de la coquille et sert à dissimuler la mise de la bille blanche dans cette même coquille à l'aide du médius gauche. Si le tout est accompli correctement, l'illusion est absolue et, comme le dit l'auteur de cette passe, l'essai devant une glace est convaincant à cet égard.

Cogner ensuite les deux billes l'une contre l'autre et même, si l'on veut, les passer à l'examen en conservant dans une main la coquille et en s'en débarrassant à la profonde.

Ce changement de couleur très ingénieux, publié pour la première fois dans *Novel Notions*, ouvrage de M. Robertson Keene, a été indiqué par l'*Illusionniste*, t. II, p. 160.

CHAPITRE II

Les Tours de Billes de Billard

Comme nous l'avons déjà fait observer au début de cette troisième partie, il est difficile de distinguer entre les enchaînements ou suites de manipulations et les tours proprement dits quand il s'agit des billes de billard. Les expériences consistant à faire apparaître, se multiplier, se transformer puis disparaître un certain nombre de billes rentrent à la fois dans ces deux catégories. Aussi, sans nous attarder à créer une division plus ou moins arbitraire en pareille matière, nous traiterons des uns et des autres dans un seul et même chapitre.

Nous commencerons par étudier deux points d'une application générale à la plupart des tours et préoccupant souvent les adeptes : la première production d'une bille de billard et la disparition finale de la dernière bille, laissant les mains entièrement libres. Sans en épuiser la liste, nous indiquerons plusieurs moyens répondant à ces deux desiderata et ne nécessitant, bien entendu, l'emploi d'aucune préparation, d'aucun accessoire caché.

SECTION I. — PROCÉDÉS APPLICABLES A LA PLUPART DES TOURS DE BILLES DE BILLARD

§ I. — *La première production de la bille de billard*

Nous distinguerons les cas où l'opérateur se présente les mains vides, tout au moins en apparence, de ceux où il lui est

indispensable de tenir à la main un objet quelconque, lors de la production de la bille de billard.

A) Les cas ou l'opérateur entre en scène les mains vides en apparence. — I. — *La bille de billard, tenue secrètement à l'avance dans la main.* — Entrer en scène en tenant une bille dissimulée à l'empalmage ordinaire dans la main droite. Se tourner le côté droit du corps vers les spectateurs, pour montrer la paume de la main gauche vide, en passant la main droite devant. Exécuter le premier transfert de la bille de la paume au poignet droit ci-dessus décrit avec demi-tour du corps à droite, pour montrer l'intérieur de la main droite également vide; puis reprendre la bille à l'empalmage ordinaire de cette main en revenant à la première position. Produire alors la bille. La façon de la faire apparaître dépend de la fantaisie de l'opérateur, mais il est souvent utile de l'amener directement à la position propice pour la disparition qui suivra : soit entre le bout du pouce et de l'index, soit sur le poing fermé, en repliant à cet effet, d'abord l'auriculaire, puis successivement les autres doigts pour la faire remonter, soit entre les extrémités de l'index et du médius écartés, soit sur les extrémités du pouce et des quatre doigts réunis verticalement, en la laissant rouler de l'empalmage ordinaire vers le bout des doigts sous l'impulsion du pouce, puis en relevant les cinq doigts pour lui servir de piédestal. On peut, en outre, produire la bille à des endroits différents, derrière le coude, la tête, l'un ou l'autre genou, la main par exemple.

Ce premier moyen, quoique fort simple, n'en est pas moins efficace.

II. — *La prise directe de la bille de billard au bas du gilet.* — L'artiste, avant d'entrer en scène, place une bille de billard dans le bas du gilet, un peu à droite de la ligne médiane. La bille est maintenue en place par l'élasticité et la tension de l'étoffe, il est inutile de renforcer cette action par l'adjonction d'une ceinture de caoutchouc placée sous le gilet, comme le font quelques opérateurs. Une fois devant le public, il existe diverses manières d'opérer la prise.

1° La version la plus généralement adoptée consiste à se présenter de face, puis à se tourner d'abord sur la droite pour montrer la main droite vide, ensuite sur la gauche pour faire la même démonstration avec la main gauche. Pendant que tous les regards se portent sur cette dernière main dont on écarte les doigts et qu'on agite un peu pour retenir l'attention, ramener naturellement la main droite, le dos en avant, contre le bas du gilet et s'emparer de la bille. Cette opération s'effectue de deux façons différentes. Les uns disposent la bille de telle façon qu'il leur suffit de rentrer un peu l'abdomen, au moyen d'une assez forte aspiration d'air, pour la faire tomber directement dans la main sans qu'aucun autre mouvement soit nécessaire. Les autres, craignant une chute aussi prématurée qu'intempestive de la bille, l'assurent plus solidement dans le bas du gilet et il leur est indispensable d'appuyer de haut en bas sur la bille avec la base du pouce à travers le drap pour l'amener à sortir de sa cachette et pouvoir l'empalmer ensuite. Une fois la bille empalmée, la produire directement ou employer auparavant un des transferts de main en main ci-dessus décrits.

2° Cette deuxième version est plus compliquée et demande une certaine adresse. Montrer d'abord la main gauche vide et en profiter pour saisir la bille de billard au bas du gilet, à l'empalmage du bout des doigts dans la main droite. Ramener alors la main gauche le dos en avant vers le milieu du corps et, au moment où elle passe devant l'autre main et la cache, retourner cette dernière et envoyer à distance la bille dans la main gauche qui la reçoit à l'empalmage du bout des doigts. Montrer ensuite, en continuant le mouvement de la main droite et du corps vers la droite, cette main vide. Puis se retourner à gauche en étendant du même côté la main gauche, qui a transporté la bille à l'empalmage ordinaire, le dos en avant, les doigts écartés, et effectuer la production.

3° Quelques artistes se placent face au public, montrent leurs mains vides, puis les passent de haut en bas le long du gilet, tout en disant qu'ils n'ont rien de dissimulé sur eux, alors

que c'est précisément pendant ce geste audacieux qu'ils saisissent au passage la bille de billard au bas du gilet à l'empalmage ordinaire dans la main droite. Il ne leur reste plus qu'à montrer à nouveau les mains vides, s'ils le jugent utile, au moyen du premier transfert de la bille avec retournement du corps ci-dessus décrit, et qu'à produire cette bille.

III. — *La prise directe dans la profonde.* — Cette prise est susceptible de bien des versions différentes, nous en indiquerons trois.

1° La version de M. de Bière. — Après s'être présenté de face et avoir ramené le long du corps les bras et les mains, se tourner vers la gauche, allonger le bras droit horizontalement dans la même direction, en montrant la main vide. Pendant ce temps, profiter de ce que la main gauche se trouve masquée par le corps pour s'emparer de la bille de billard dans la profonde de gauche, puis élever le bras gauche horizontalement, le dos de la main tourné en avant. Démontrer alors, au moyen du quatrième transfert de la bille de billard, décrit au § II, sect. III, chap. I, que la main gauche est également vide. Après l'exécution de cette passe, produire la bille en faisant semblant de l'extraire du pouce de la main gauche tournée l'intérieur en avant en l'amenant, de l'empalmage ordinaire, entre le bout du pouce et de l'index de la main droite.

2° La version de M. Clément de Lion. — Le corps et les bras étant placés comme dans le cas précédent, montrer, de la même façon, la main droite vide puis la ramener, le dos en avant, le bras à demi-plié, à la hauteur du milieu du corps. S'emparer, pendant ce temps, de la bille de billard avec la main gauche dans la profonde. Elever cette main le long du corps, et par conséquent cachée, jusqu'à la hauteur de la main droite, puis l'avancer hardiment, l'intérieur en avant, en allongeant le bras. Par suite de ce mouvement, la main gauche passe devant l'avant-bras et la main droite qui la masquent. Au moment où les mains se frôlent, saisir vivement la bille à l'empalmage

ordinaire de la main droite. Au moment où la main gauche dépasse l'autre main, les spectateurs en voient par conséquent l'intérieur vide les doigts écartés. Exécuter ensuite un des transferts de la bille de billard et effectuer la production.

3° La version de M. Belling. — La feinte au bas du gilet.

Se présenter face au public, allonger le bras droit sur la droite et montrer la main vide. Porter en même temps la main gauche au bas du gilet et la secouer en tirant sur le drap, comme si l'on s'efforçait d'en sortir un objet caché, puis la fermer gonflée. Se tourner alors vers la droite et allonger de ce côté le bras gauche avec la main toujours fermée et tournée le dos en avant, laisser tomber en même temps le bras droit naturellement le long du corps et profiter, d'une part, de ce que les regards sont fixés sur la main gauche que tous suspectent, d'autre part, de l'écran fourni par le corps, pour prendre dans la profonde et empalmer dans la main droite la bille de billard. Se retourner alors vers la gauche, pour présenter le côté droit du corps au public, en faisant décrire en même temps au bras gauche, sans le plier, un mouvement de balancier pour le porter à gauche dans la position symétrique à la précédente, le dos de la main fermée toujours tourné en avant. Après un temps d'arrêt, détourner pour la première fois les yeux de sur cette main en entendant les rires étouffés et les chuchotements des spectateurs et paraître surpris de leur attitude. Recommencer à remuer un peu les doigts de la main gauche comme si l'on s'apprêtait à révéler l'existence de l'objet qui s'y trouve mais, devant l'hilarité générale, après un nouvel arrêt, retourner la main gauche l'intérieur en avant et l'ouvrir lentement pour la montrer vide à l'étonnement du public. Produire ensuite la bille, de la façon et à l'endroit voulus, avec la main droite.

Cette manœuvre trompe bien l'assistance, mais elle présente le sérieux défaut de « débiner » en somme la prise au gilet pourtant si utile. Il est vrai que cette considération n'avait aucune valeur pour M. Belling qui, au cours de la même séance, dévoilait complaisamment le double empalmage des cartes et une des manières de les tenir dans la main le dos tourné en avant et les doigts écartés.

IV. — *La prise au pli du coude, la chute directe du pli du coude dans la main.* — Placer la bille de billard dans la saignée du bras et ramener par-dessus un pli de la manche, de façon à ce qu'elle soit entièrement recouverte et par suite invisible. Entrer en scène; présenter au public d'abord le côté gauche du corps et faire voir la main droite vide des deux côtés, en saisissant la manche à la hauteur du coude pour la tirer en arrière et bien dégager le poignet. Se retourner sur la gauche pour présenter le côté droit du corps au public, abandonner en même temps la manche droite avec la main gauche et saisir aussitôt la manche gauche avec la main droite à la saignée du bras, à l'endroit où la bille se trouve cachée, tout en allongeant le bras gauche pour montrer la main gauche également vide des deux côtés. Profiter de la position de la main droite, le dos tourné en avant, pour s'emparer invisiblement de la bille et l'empalmer, tout en n'ayant l'air que de relever la manche. Il ne reste plus qu'à faire apparaître la bille à l'endroit et de la manière favorables.

Quand on se sert d'une boule noire, il n'est pas nécessaire de la recouvrir avec le même soin, sa couleur se confondant à une faible distance avec celle de l'habit. On peut, en pareil cas, se contenter, les bras restant contre le corps et les avants-bras seuls élevés, de faire voir, en se tenant face au public, les mains vides des deux côtés, l'extrémité des doigts à la hauteur du menton. Puis se tourner le côté droit du corps vers les spectateurs et faire semblant, en allongeant le bras droit, d'attraper une bille imaginaire avec la main droite tournée le dos en avant. Pendant que l'attention des spectateurs est ainsi retenue, on profite de la position du corps pour baisser l'avant-bras gauche la main tournée la paume vers le ciel. Si ce mouvement est accompli franchement, sans hésitation, la bille tombe directement du pli du coude dans la main gauche. Fermer cette main puis étendre horizontalement le bras en la tenant le dos en avant. Faire avec la main droite placée dessous le simulacre de lancer dans cette direction la bille qu'elle vient soi-disant de cueillir dans l'espace en ouvrant les doigts, puis retourner et ouvrir également la main gauche pour justifier de l'arrivée de la bille.

V.— *La bille de billard dissimulée sous l'aisselle.*— Ce que nous venons de dire à propos du pli du coude s'applique exactement à cette nouvelle hypothèse.

Entrer en scène en tenant la bille de billard dissimulée sous l'aisselle gauche et se présenter de face. Montrer les mains vides des deux côtés puis se retournant sur la gauche simuler la prise d'une bille dans l'espace avec la main droite tout en profitant de la position du corps pour écarter un peu le bras gauche allongé le long du corps et laisser tomber directement la bille dans la main gauche ouverte pour la recevoir. Le reste se comprend tout seul.

B) Les cas ou l'opérateur tient un objet dans la main au moment de l'apparition de la bille de billard. — I. — *Les productions de la bille de billard à l'aide de la baguette.* — 1° La production directe à l'extrémité de la baguette. — Entrer en scène en tenant secrètement la bille de billard empalmée et, ostensiblement, la baguette par l'extrémité inférieure dans la main droite. Tourner le côté droit du corps vers les spectateurs, tout en prenant la baguette par la même extrémité dans la main gauche. Désigner avec l'index de la main droite un point imaginaire à l'extrémité supérieure de la baguette et dire que c'est la preuve qu'une bille de billard s'y trouve renfermée ; glisser alors la main droite le long du talisman sous prétexte d'en extraire la bille par la pression des doigts dont on l'entoure et faire apparaître en effet cette dernière entre le bout du pouce et de l'index au delà de l'extrémité supérieure.

2° La même production après transfert d'une main dans l'autre. — Entrer en scène les mains vides et les montrer des deux côtés. Prendre sur la table, cachées derrière un foulard ou tout autre objet approprié, soi-disant la baguette seule, mais en réalité, en même temps, la bille de billard à l'empalmage de la main droite, le côté droit du corps et le dos de cette main étant tournés vers le public. Montrer l'intérieur de la main gauche vide puis, en se retournant sur la droite et en opérant en même temps le transfert de la bille à l'empalmage de la main gauche,

faire voir l'intérieur de la main droite également vide. Au moyen d'un nouveau demi-tour, revenir à la première position et reprendre la bille à l'empalmage dans la main droite, tout en disposant, à l'aide de la main gauche, la baguette au bout des doigts de la main droite écartés qui suffisent à la retenir. C'est l'action en sens contraire des quatre doigts qui maintient en pareil cas la baguette en équilibre, verticale, l'extrémité des deux doigts du milieu passant en avant et tendant à la ramener en arrière tandis que les bouts de l'index et de l'auriculaire placés de l'autre côté perpendiculairement résistent à cette pression; le pouce écarté ne joue aucun rôle. L'attention du public se trouve ainsi occupée et détournée de la pensée qu'un objet quelconque puisse être dissimulé dans la main droite. Prendre par l'extrémité inférieure la baguette dans la main gauche momentanément éloignée et en extraire la bille en glissant la main droite jusqu'à l'extrémité supérieure.

C'est ainsi que M. Warren Keane effectuait la production de la première bille de billard, lors de ses représentations au Casino de Paris, en 1904.

3° La prise au gilet dissimulée par la baguette (M. Bertram). — Entrer en scène en tenant la baguette dans la main droite et en ayant la bille de billard dissimulée sous le bas du gilet. Demander aux spectateurs l'emprunt d'une bille de billard et tendre en même temps la main gauche ouverte comme pour recevoir cet objet. Pendant l'attente placer naturellement la main droite au-dessous du bas du gilet les doigts légèrement recourbés, la baguette maintenue entre le pouce et l'index, laissant libre et masquant tout le creux de la main tourné vers le haut. Au moyen d'un simple retrait de l'abdomen, amener la chute de la bille dans la paume que la position de la baguette et des doigts rend absolument invisible. Dire alors qu'en présence du refus des assistants on va se procurer l'objet demandé par un procédé magique. Faire observer qu'en frappant la baguette contre la main droite, on détermine l'apparition d'une tache, blanche ou rouge suivant la couleur de la bille. Prendre la baguette dans la main gauche et frapper effectivement la main droite tournée

le dos en avant. Glisser ensuite cette dernière main autour et le long de la baguette et en extraire la bille entre le bout du pouce et de l'index.

4° La prise au gilet dissimulée à l'aide d'une feinte et par la baguette (M. Robert d'Alvarès). — Entrer en scène en tenant la baguette dans la main droite exagérément gonflée, comme si elle contenait un autre objet dissimulé, alors qu'en réalité la bille de billard est cachée au bas du gilet. Prendre la baguette par la même extrémité dans la main gauche que l'on gonfle aussitôt, comme si elle s'emparait également d'un objet renfermé dans l'autre main. Tourner en même temps le côté droit du corps vers les spectateurs en allongeant le bras et en renversant la main gauche le dos en avant, le pouce en bas. Saisir avec la main droite la baguette par l'extrémité inférieure tournée vers le sol et annoncer qu'en en frappant trois fois la main gauche, on y fera apparaître une bille de billard. Commencer à donner les deux premiers coups de baguette, en comptant à haute voix. S'arrêter ensuite, comme si l'on remarquait, pour la première fois, les sourires ironiques des spectateurs et feignant de se tromper sur leur signification, affirmer que, malgré l'incrédulité manifestée, il suffira de frapper une dernière fois avec la baguette pour créer la bille de billard promise. Remuer un peu la main gauche en la fixant et, pendant que l'attention est ainsi occupée, placer naturellement la main droite à l'endroit voulu contre le bas du gilet, prendre et empalmer la bille. Feindre alors de remarquer à nouveau les rires du public et dire que si la bille n'est pas encore arrivée, c'est que le troisième coup n'a pas été frappé. Devant les exclamations que soulève cette remarque, faire semblant de comprendre pour la première fois que les spectateurs s'imaginent que la bille se trouve déjà dans la main gauche. Affirmer qu'il n'en est rien et, après quelques tergiversations, retourner la main gauche et l'ouvrir pour en faire la preuve (on peut, si on préfère, ne s'emparer qu'à ce moment de la bille de billard dans la main droite). Dire alors que l'on va procéder autrement et extraire la bille de la baguette et, la

passant dans la main gauche, on remonte la main droite, le long du talisman pour en faire sortir, comme il a été dit, la bille de billard de l'extrémité supérieure.

5° La prise dans la profonde, dissimulée par l'action de la baguette (Robert Houdin). — Entrer en scène en tenant la baguette magique dans la main gauche et en ayant une bille de billard dans la profonde de droite. Annoncer qu'il suffit de frapper un petit coup de la baguette sur un objet quelconque pour en faire sortir une bille de billard. Joignant l'exemple au précepte, dire qu'on va produire « non pas ici » et, en prononçant ces mots, se tourner vers la droite et pencher le corps en avant pour frapper de ce côté sur un guéridon ou sur le dossier d'une chaise, ce qui permet d'introduire la main droite, dissimulée par le corps, dans la profonde et d'empalmer la bille de billard; puis se retourner vers la gauche en ajoutant « mais là » et élever la main droite, le dos en avant, à la rencontre de la baguette et faire apparaître, après le coup donné, la bille sur le poing fermé de la manière déjà décrite.

Robert Houdin employait ce procédé pour l'apparition d'une boule de cristal ; la prise, avait lieu non pas dans la profonde qui, à cette époque, n'était employée que pour se débarrasser des objets, mais à la pochette placée à l'arrière de la jambe droite du pantalon.

II. — *Les productions de la bille de billard à l'aide d'un foulard.* — 1° Production le corps de profil (Chug Ling Soo). — Prendre sur une table placée à gauche, ostensiblement un foulard par un bout et secrètement, à l'empalmage dans la main droite une bille de billard, dissimulée derrière un objet quelconque. Montrer la main gauche vide et la tenir la paume tournée vers le ciel. Approcher la main droite, le dos tourné en avant et, sans abandonner l'extrémité du foulard qu'elle retient, la placer dans la main gauche qui se referme à moitié. Retirer la main droite en arrière et faire ainsi passer le foulard entièrement entre le pouce et l'index à travers toute la main gauche. Montrer ensuite, à nouveau, la main gauche, pour bien prouver

qu'il n'y avait rien de dissimulé dans le foulard. Recommencer une ou deux fois la même opération, mais à la dernière tentative déposer dans la paume gauche, dissimulée d'abord par les doigts recourbés de cette main et le dos de l'autre et ensuite par le foulard, la bille de billard. Le foulard, tiré en arrière comme précédemment, laisse en vue dans la main gauche ouverte la bille de billard, et on donne immédiatement ces deux objets à examiner.

Nous avons vu employer cette passe par Chung Ling Soo.

2° Production le corps de face (M. Burling Hull). — Entrer en scène et se présenter de face en tenant un foulard et en l'étendant devant soi comme un tablier pincé par les coins supérieurs, entre le pouce et l'index de chaque main tournée la paume en avant, le pouce et les doigts allongés et écartés, l'extrémité seule des deux doigts du milieu restant cachée derrière le haut du foulard. Retourner le foulard pour en faire voir l'autre côté, puis, en plaçant la main droite derrière et au milieu, en extraire une bille de billard. Le secret consiste à maintenir la bille entre les extrémités du médius et de l'annulaire allongés de la main droite cachées, comme nous l'avons dit, derrière le tissu et à avoir soin, en retournant le foulard, de placer les deux doigts de la main droite dans un angle tel que l'étoffe continue à recouvrir la bille. Pour obtenir ce résultat, c'est le coin du foulard tenu entre les doigts de la main gauche que l'on fait passer devant la main droite et qu'on élève pendant le retournement.

III. — *La production de la bille de billard à l'aide d'un éventail.* — Entrer en scène en tenant, à l'aide de l'éventail, la bille de billard dissimulée à l'empalmage ordinaire dans la main droite. Présenter le côté droit du corps au public et s'emparer de la bille et de l'éventail avec la main gauche, préalablement montrée vide. Laisser voir la main droite pareillement vide et reprendre l'éventail de cette main, tout en conservant la bille de billard dans la main gauche, que l'on renverse le dos

en avant. Eventer cette main, en remuer les doigts, puis la retourner et l'ouvrir pour montrer la bille de billard.

Ce mode de production est tout indiqué pour un opérateur chinois ou japonais, tout au moins par le costume, aussi était-il utilisé par Mme Hermann, dans son numéro « Un Rêve au Japon », présenté aux Folies-Bergère de Paris, au mois d'octobre 1902.

C) La production d'une deuxième bille de billard a l'aide de la coquille. — Bien que la production de la première bille de billard fasse seule l'objet de ce paragraphe, nous croyons devoir signaler en passant une ingénieuse façon de faire apparaître une deuxième bille de billard au moyen de la coquille.

Se tenir le côté gauche du corps tourné vers le public et laisser voir dans la main gauche, entre les extrémités du pouce, de l'index et du médius, comme une bille de billard ordinaire, une bille dont la moitié inférieure est recouverte par une coquille. Profiter de ce que la coquille est masquée par le haut des doigts de la main gauche réunis et dirigés vers le ciel pour la laisser tomber le côté convexe contre la paume, sans bouger le moindrement la main. Approcher alors la main droite et saisir, tout à la fois, la bille, ostensiblement, entre le pouce et l'index et la coquille à la coulée arrière. Eloigner ensuite cette main vers la droite, l'intérieur tourné en avant. Reprendre la bille dans la main gauche préalablement montrée vide, tout en conservant la coquille à l'empalmage arrière de la main droite. Produire la deuxième bille en l'attrapant en l'air, c'est-à-dire faire apparaître brusquement la coquille, le côté convexe en avant, entre le pouce et l'index de la main droite.

§ II. — *La disparition finale de la bille de billard.*

Nous allons passer en revue quelques-uns des moyens permettant non plus seulement de faire disparaître une bille de billard, mais encore de s'en débarrasser entièrement, de façon à pouvoir montrer ensuite les mains vides de tous côtés, sans se

servir de pinces, fils, caoutchoucs ou autres accessoires, sans avoir besoin d'une table ou d'un guéridon.

I. — Le dépot de la bille de billard dans la poche extérieure de coté. — Nous avons déjà signalé en passant, à propos de la première disparition par dépôt simulé, que, tout en accomplissant avec la main gauche les mouvements de pseudo-pulvérisation de la bille, il était facile, sous prétexte de relever la manche, de placer la main droite près de l'épaule et d'introduire la bille empalmée dans la poche de côté extérieure du vêtement et de s'en débarrasser. Bien entendu, ce moyen n'est possible qu'avec un vêtements muni de ce genre de poche.

II. — Le dépot de la bille de billard dans la profonde. — 1° *Après une disparition quelconque.* — Il suffit, lorsque la bille est censée contenue dans la main gauche, alors qu'elle est en réalité conservée dans la main droite, de continuer, en remuant les doigts de la première main et en la regardant fixement, à attirer les regards de ce côté en se tournant vers la droite. On profite de ce qu'on a laissé tomber la main droite le long du corps et de ce que cette main se trouve cachée dans cette position pour l'amener au-dessus de la profonde et y abandonner la bille.

La quatrième disparition par reprise au tombé dans la main droite, après dépôt réel momentané dans la main gauche, est tout indiquée en pareil cas, car après l'exécution de la passe la main droite se trouve ramenée le long du corps.

En prenant dans la main droite qui a conservé la bille de billard à l'empalmage, la baguette, on dissimule plus facilement le dépôt dans la profonde. Il est alors possible, tout en ne se tournant que fort peu sur la droite, d'amener la main droite à proximité de cette poche et d'y introduire invisiblement la bille; les spectateurs, continuant, en effet, à voir la baguette horizontale et immobile, ne soupçonnent pas cette petite opération.

2° *Le Procédé de M. Odin.* — Se tenir face au public. Jeter la bille de billard verticalement en l'air et la rattraper à la des-

cente, en passant par-dessus, la main droite, la paume dirigée vers le sol. La porter ensuite, sans arrêt, dans la main gauche que l'on élève fermée en se tournant sur la gauche : c'est la feinte. Revenir face au public et recommencer à jeter la bille en l'air, mais un peu plus loin du corps, ce qui oblige à allonger le bras et à pencher le corps en avant pour rattraper la bille plus bas que la première fois. Profiter de ce que le mouvement circulaire du bras, expliqué et nécessité par cette circonstance, ramène la main et la bille à proximité de la profonde de droite pour y abandonner la bille. Porter ensuite, sans arrêt et sans hésitation aucune, la main droite, toujours fermée et le dos tourné en avant, dans la main gauche, comme précédemment. Fermer aussitôt et renverser cette main le dos en avant, puis l'élever diagonalement, en accomplissant les mouvements de pulvérisation habituels, et enfin la retourner et montrer les mains absolument vides.

3° *Le jet direct dans la profonde.* — Se tourner vers un spectateur placé à votre droite et le prier de recevoir la bille de billard qu'on va lui envoyer à examiner. Faire le simulacre de jeter la bille dans cette direction, mais profiter de ce que, dans le mouvement préparatoire d'avant en arrière, la main droite se trouve cachée et à proximité de la profonde pour y mettre la bille.

La même disparition à la profonde peut encore avoir lieu en présentant complètement le côté gauche du corps au public et en faisant le simulacre de jeter la bille en l'air. Après un ou deux jets réels, on profite du mouvement préparatoire de haut en bas pour abandonner la bille de billard dans la profonde. Nous avons eu à décrire cette disparition en étudiant les jets simulés, l'intérieur de la main tourné en avant. Nous avons fait observer, et cette remarque s'applique aux deux derniers cas, qu'avec une certaine pratique, on arrivait à lancer réellement la bille en arrière dans la profonde d'un seul coup.

4° *La feinte au genou* (M. Stanyon). — Placer en apparence la bille de billard dans la main gauche, mais l'empalmer en

réalité dans la main droite. Exécuter les mouvements habituels et la faire disparaître, puis la produire derrière le genou gauche. Recommencer exactement la même opération, mais déposer réellement la bille de billard dans la main gauche, puis, après avoir effectué les mouvements de pulvérisation, écarter largement les doigts comme si la disparition avait eu lieu, tout en conservant le dos de la main tourné en avant. Il faut que l'empalmage soit correct pour qu'on ne puisse pas se douter de la présence de la bille. A ce moment, la main droite désigne le genou gauche, puis fait le simulacre de s'emparer de la bille de billard derrière cette articulation. Sous le couvert de ce mouvement, laisser tomber la main gauche à proximité de la profonde et y déposer la bille. Alors rapidement, pour ne pas laisser aux spectateurs le temps de réfléchir, feindre de déposer à nouveau, avec la main droite conservée forcément le dos tourné en avant, la bille dans la main gauche montrée incidemment vide, fermer cette dernière main, la retourner, en remuer les doigts en l'élevant diagonalement et enfin montrer les deux mains vides à la fois.

III. — Le dépot sous le gilet (l'Homme Masqué). — Se tenir face au public, la main gauche placée négligemment le dos tourné en avant à la hauteur du bas du gilet, un peu à gauche de la ligne médiane. Jeter la bille de billard en l'air avec la main droite et la rattraper en passant la même main par-dessus, la paume en bas, dès que dans la descente elle parvient à la hauteur de l'épaule, l'amener circulairement au-dessous de la main gauche, puis la remonter dans cette main qui se retourne pour la recevoir et la rouler entre les deuux paumes en les élevant, tout en se retournant sur la gauche : c'est la feinte. Recommencer la même opération, mais, au moment où la main droite arrive au-dessous de la main gauche, écarter, à l'aide de cette dernière, le bas du gilet, pour permettre d'y lancer la bille par en-dessous avec force en remontant vivement la main droite. Si ce mouvement est bien exécuté, la bille pénétrera assez haut sous le gilet pour être maintenue par l'étoffe, sans risque de chute intempestive. Réunir, aussitôt après et sans interruption dans le mouvement, les deux mains pour causer, soi-disant par frottement, la disparition de la bille, puis les montrer vides.

Ce moyen, très efficace, nous a été enseigné par l'Homme Masqué; il a l'avantage de pouvoir être exécuté aussi bien avec un veston ou une jaquette qu'avec le traditionnel habit.

SECTION II. — Les tours proprement dits

Les tours ou les enchaînements de manipulations exécutés à l'aide de billes de billard ont vu leur nombre s'accroître considérablement au cours de ces dernières années. L'*Illusionniste* en a décrit déjà beaucoup. Nous étudierons d'abord et principalement les expériences de multiplication de billes de billard et en premier lieu, le tour des trois grosses billes qui paraît être le plus ancien.

I. — Le tour des trois billes de billard (apparition et disparition). — Ce tour, très intéressant, a été à tort quelque peu délaissé pour le tour plus récent des quatre billes excelsior. Il peut cependant être présenté concurremment avec ce dernier et lui servir de prélude. Il nous a été donné de le voir exécuter dans ces conditions par M. Caroly avec un complet succès. Il y a lieu, en pareil cas, de varier les passes pour que la même ne soit pas répétée à diverses reprises, mais nous en avons indiqué un assez grand nombre, dans le chapitre précédent, pour qu'il soit facile d'éviter cette faute.

Nous donnerons deux versions différentes de ce tour : l'une d'un usage fréquent en France, l'autre plus particulièrement employée en Angleterre.

Première version. — Le matériel nécessaire se compose de deux billes de billard de cinquante millimètres de diamètre et d'une coquille. Avant d'entrer en scène, placer une première bille au bas du gilet à droite et la seconde recouverte de la coquille dans la poche intérieure de gauche de côté de l'habit.

Se présenter face au public, montrer les mains vides et en les passant ensuite le long du corps, prendre et empalmer, comme il a été expliqué dans la précédente section, la bille de billard dans la main droite. Se tourner vers la gauche, puis opérer

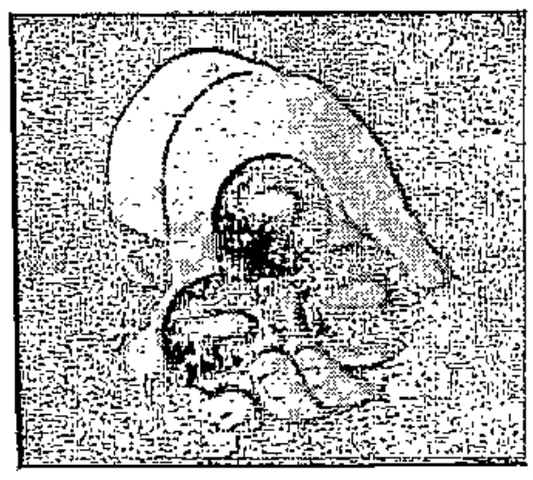


FIG. 170

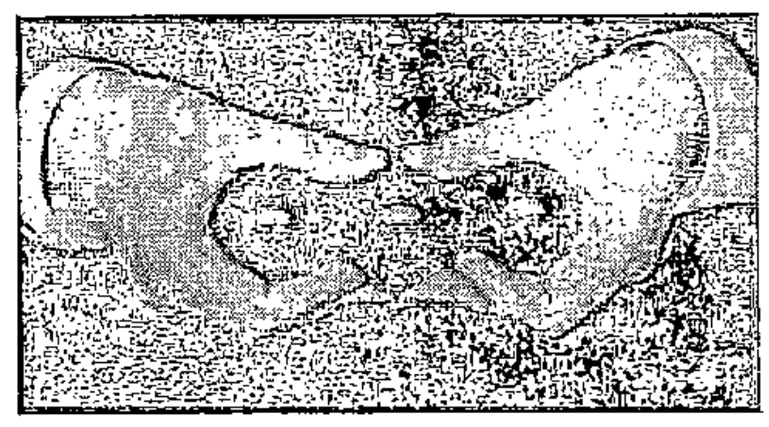


FIG. 171

FIG. 172

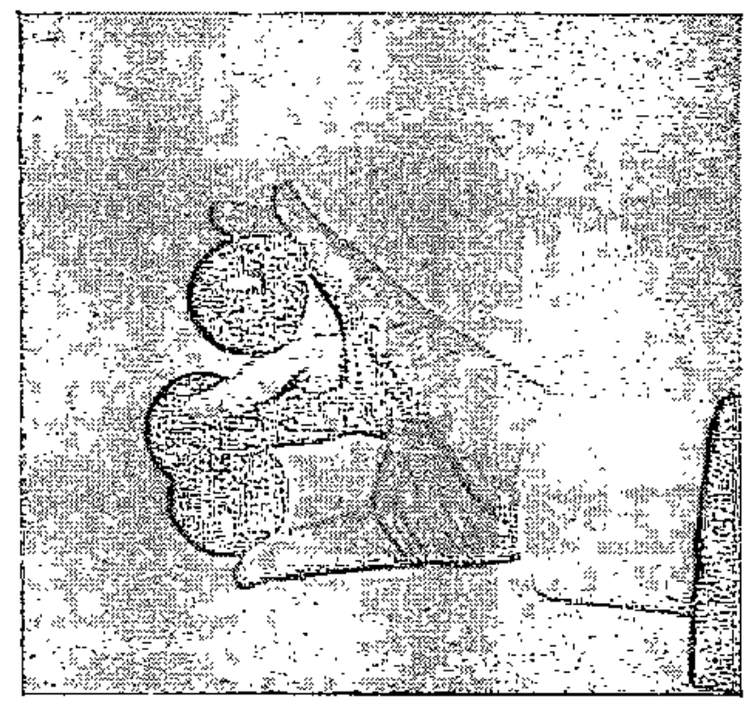


FIG. 173

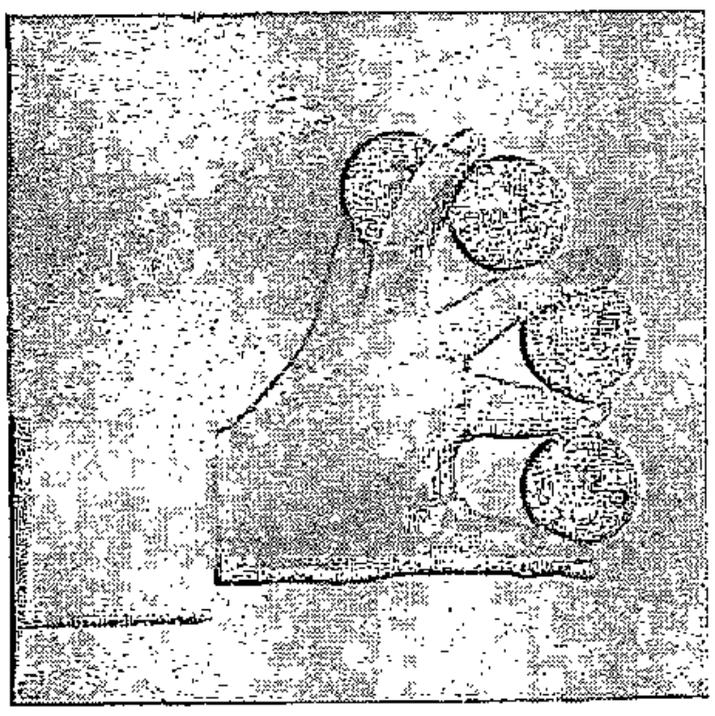


FIG. 174

FIG. 175

Le Tour des Trois grosses Billes de Billard

170. — Les trois billes (deux pleines, une coquille) disposées en pyramide (altéré par la photogravure, ongles rognés, carrés de fantaisie).

171. — Les trois billes (une pleine deux coquilles) en ligne entre les deux mains.

Le Tour des quatre Billes Excelsior

172. — L'introduction de la bille dans la coquille, en allant prendre celle qui vient d'apparaître entre le médius et l'index gauches (vue arrière).

173. — La production de la 3e bille, en cours d'exécution (vue arrière).

174. — Les quatre billes entre les doigts.

175. — La disparition d'une première bille, en cours d'exécution (vue arrière).

le transfert de la bille de la paume au poignet droit avec retournement du corps et des mains et revenir à la première position pour produire la bille derrière le coude gauche. Après l'avoir bien montrée de tous côtés, feindre de la déposer dans la main gauche et de lui faire traverser la manche. Plonger la main droite dans la poche intérieure du côté gauche de l'habit, sous prétexte de recevoir la bille à son arrivée près de l'épaule, mais en réalité pour s'emparer de la deuxième bille recouverte de la coquille, tout en conservant la première à l'empalmage. Placer ostensiblement la deuxième bille, avec la coquille tournée le côté convexe en avant, dans la main gauche ouverte et l'y maintenir contre la paume entre le pouce et l'index qui reste joint aux autres doigts. Annoncer que l'on va se procurer une autre bille en coupant celle-ci en deux. Feindre en effet cette action en abaissant vivement la main droite étendue verticalement sur la paume de l'autre main en avant de la bille visible et en profiter pour déposer à côté la bille conservée jusqu'alors à l'empalmage. Ecarter aussitôt la main droite pour faire constater que maintenant on en a bien deux. Dire ensuite que l'on va cueillir une troisième bille de billard dans l'espace et, après avoir fait semblant de la chercher des yeux, ce qui permet de laisser voir incidemment l'intérieur de la main droite vide, faire le geste d'attraper une bille et de la déposer dans la main gauche. Profiter alors de la réunion des deux mains pour sortir la bille de la coquille et la disposer au-dessus. Le public croit alors voir deux billes l'une à côté de l'autre (coquille et bille) et une troisième placée au-dessus de l'intervalle qui sépare les deux autres, le tout formant une sorte de pyramide. La coquille ne doit pas être appliquée contre la main, mais en être légèrement écartée, pour mieux offrir l'apparence d'une bille véritable.

Il faut ensuite procéder à la deuxième phase de l'opération, c'est-à-dire à la disparition successive des trois billes. Commencer par renvoyer dans l'espace celle qu'on vient d'en extraire. Porter la main droite sur la dernière bille produite; feindre de s'en saisir, mais profiter de la position des mains pour la rentrer sous la coquille tout en fermant la main droite. Ecarter

cette main gonflée toujours le dos tourné en avant et faire le geste de lancer un objet en l'air, puis montrer la main vide. Pour se débarrasser réellement de la deuxième bille, nous allons indiquer deux moyens pour permettre de n'adopter le premier que si l'on ne doit pas exécuter ensuite le tour des billes excelsior où nous appliquerons une passe très voisine.

1° S'emparer, avec la main droite, de la bille recouverte de la coquille et la cogner contre l'autre du côté opposé, pour montrer qu'il s'agit bien de deux billes pleines, et replacer, en apparence les deux billes dans la main gauche, mais en réalité, empalmer la première bille dans la main droite et ne disposer côte à côte que la coquille et l'autre bille. Annoncer que l'on va faire traverser la manche à une bille; exécuter avec la main gauche un mouvement circulaire de gauche à droite et d'avant en arrière et faire ainsi rentrer la bille derrière la coquille, produire ensuite sous le côté gauche de l'habit la bille conservée à l'empalmage dans la main droite, comme si on venait de la prendre à son arrivée sous l'épaule. Opérer ensuite le passage de la manche en sens inverse, c'est-à-dire déposer la bille de la main droite dans la poche intérieure de côté de l'habit et, au moyen d'un nouveau mouvement circulaire de la main gauche, séparer la bille et la coquille.

2° S'il y a lieu d'éviter ce passage de la manche, prendre dans la main droite, en apparence, les deux billes, mais en réalité la coquille et la bille, entre le pouce et l'index et porter cette main, le dos tourné en avant, sur la droite, comme pour mieux faire voir les billes. Pendant que l'on attire ainsi l'attention de ce côté, on se débarrasse au gilet ou à la profonde de la bille conservée dans la main gauche. Se replacer ensuite dans la première position et disposer avec la main droite la coquille et la bille dans la main gauche.

Dans les deux cas, montrer à ce moment la main droite vide, puis procéder à la disparition, apparente cette fois-ci, de la deuxième bille, puisqu'en réalité il ne reste plus qu'une bille et la coquille. Pour cela, prendre soi-disant la bille pleine dans

la main droite, mais en fait la ramener sous la coquille puis éloigner la main pour l'anéantir par pulvérisation. Montrer la main droite vide une fois de plus.

Pour se débarrasser de la coquille et ne conserver que la dernière bille, demander au public s'il faut faire disparaître la bille visiblement ou invisiblement. Procéder d'abord visiblement, conformément à la demande du plus grand nombre des spectateurs et déposer tout simplement la bille munie de la coquille dans la poche intérieure de côté de l'habit, pour ne reprendre ensuite que la bille, ou mieux n'entrer la bille et la coquille dans cette poche que suffisamment pour pouvoir détacher et abandonner la coquille, sans soustraire le surplus de la bille à la vue des spectateurs. Passer ensuite à la disparition invisible après avoir soumis la bille à l'examen, par exemple en feignant de la lancer à un spectateur placé sur la droite. Si l'on ne doit pas donner la dernière bille à examiner, on peut se débarrasser d'un seul coup de la bille et de la coquille par le même jet simulé.

Au cas où l'on désire continuer par le tour des billes excelsior, au lieu d'anéantir ou d'escamoter la dernière bille, on se contente de la diminuer et de lui donner la dimension de la première bille de cette deuxième expérience, au moyen d'une substitution par application d'un des procédés de changement de couleur, expliqués au chapitre I, suivi du dépôt de la grosse bille dans la profonde.

Certains artistes, autrefois du moins, faisaient d'abord apparaître successivement deux billes de billard pleines avec lesquelles ils jonglaient. Nous ne citons ce modus operandi que pour rappeler que quelques-uns d'entre eux se sont rencontrés parmi les adversaires du double empalmage et des passes nouvelles de cartes et de pièces de monnaie, qu'ils traitent de jonglerie et qu'ils condamnent à ce titre. A leurs yeux, sans doute jongler avec des billes de billard c'est de la prestidigitation, faire passer des cartes ou des pièces d'un côté à l'autre des mains sans jamais perdre le contact, c'est jongler. Logique et inconscience !...

DEUXIÈME VERSION. — Le matériel requis comporte une bille de billard ordinaire et deux coquilles. Avant d'entrer en scène, placer la bille au bas du gilet à droite et les deux coquilles, enfoncées l'une sur l'autre, dans la profonde de gauche.

Produire la bille à l'extrémité de la baguette, après avoir montré les mains vides, ainsi qu'il a été expliqué à la section précédente. Déposer la baguette, puis exécuter une ou deux disparitions et réapparitions. Se tourner ensuite sur la gauche pour frapper la bille sur une table ou un guéridon, placé un peu en arrière et du même côté, soi-disant pour en démontrer la solidité. Profiter de ce que la position du corps cache alors la main gauche pour prendre dans la profonde, avec cette main, les deux coquilles emboîtées l'une sur l'autre. Réunir aussitôt après les mains en revenant face en avant pour passer la bille dans la main gauche et, sous le couvert de ce mouvement, glisser dessus les deux coquilles. Tenir alors la main gauche en avant du milieu du corps, la paume tournée vers le haut, et encerclant la pseudo bille de billard dans la fourche du pouce, placé dessus, et de l'index, placé dessous, sur la ligne de séparation de la coquille supérieure tournée le côté convexe vers les spectateurs. Dire que l'on va se procurer une deuxième bille en détachant une parcelle de la première. Accomplir le geste seul et montrer la main droite vide. Recommencer la même opération et enlever réellement la coquille supérieure, en l'encerclant entre le pouce et l'index de la main droite que l'on place à une dizaine de centimètres à droite de l'autre main dans une position identique. Annoncer que, par un simple mouvement circulaire des mains d'arrière en avant, on produira une troisième bille de billard et, en exécutant le mouvement indiqué, faire sortir la bille pleine de la coquille et l'amener au centre en la maintenant entre les extrémités du pouce et de l'index de chaque main. A ce moment, le public voit trois billes alignées sur le même rang.

Passer ensuite à l'opération inverse, c'est-à-dire à la disparition successive des trois billes. Un mouvement circulaire des deux mains fera rentrer la bille pleine derrière la coquille de la main gauche. En réunissant ensuite les deux mains, on anéantira la deuxième bille par friction, en plaçant la coquille de la

main droite sur celle qui recouvre déjà la bille dans la main gauche. Un jet simulé dans l'espace ou vers un spectateur, après s'être retourné sur la droite, permettra enfin de se débarrasser de la dernière bille ou plutôt du tout dans la profonde de droite.

Dans une autre version donnée dans « More Magic », du professeur Hoffmann, on se sert d'un matériel composé de deux billes pleines et de deux coquilles. Ces dernières sont conditionnées de telle manière que, se comportant comme une boîte et son couvercle, elles peuvent en renfermant ou non entre elles une des deux billes être manipulées sans crainte de séparation inopinée. A part cette différence, la marche du tour est presque la même.

La première forme que nous avons décrite nous paraît supérieure aux autres et spécialement à la dernière. Elle nécessite l'emploi d'une seule coquille et peut être exécutée de beaucoup plus près.

Si l'on désire passer d'une des deux dernières versions au tour des billes excelsior, on a soin, en exécutant le jet dans l'espace de la fin, de déposer la bille recouverte des deux coquilles dans la profonde et de s'emparer, en même temps, dans la même poche, d'une bille de billard du deuxième jeu que l'on jette réellement en l'air. On explique ensuite qu'une partie s'est dissoute dans l'espace.

II. — Le tour des billes excelsior (apparition et disparition successive de quatre billes de billard entre les doigts écartés d'une des deux mains). — C'est certainement une des plus jolies expériences d'adresse pure, quoique ne requérant pas une virtuosité exceptionnelle, que l'on puisse exécuter avec des billes de billard. Bien que le fond en reste le même, elle est présentée de façon assez différente, suivant que les artistes y introduisent plus ou moins de manipulations diverses, de changements de couleur, de disparitions et de réapparitions variées. A l'origine, on se servait de billes de billard de la plus petite dimension, la tendance générale a été de les remplacer pour la scène par des billes de grandeur moyenne; les opérateurs doués de mains larges et de doigts longs peuvent employer les grosses billes.

Le matériel indispensable se compose de trois billes de billard ordinaires et d'une coquille de la même couleur, rouge par exemple. Il est bon d'y ajouter une quatrième bille, pour être à même de soumettre les quatre billes à l'examen du public après leur apparition. On adjoindra une cinquième bille de couleur différente, blanche par exemple, si l'on veut amener un ou plusieurs changements de couleur. Voici comment on peut disposer ces objets sur soi à l'avance : mettre deux billes rouges pleines, dans le bas et à droite, sous le gilet; placer la troisième bille rouge, recouverte de la coquille, dans la poche intérieure du côté gauche de l'habit; mettre la bille blanche dans la profonde de gauche, ou sous le bas du gilet à gauche, ou même dans la poche gauche du pantalon; garder enfin la dernière bille rouge à l'empalmage dans la main droite.

PREMIÈRE PHASE. — *L'apparition.* — Entrer en scène, montrer tour à tour la main gauche, puis la main droite vides, en accomplissant le premier transfert avec retournement du corps dans les deux sens et produire une première bille de billard, en la cueillant dans l'espace avec la main droite. Ici peuvent prendre place quelques-unes des manipulations auxquelles nous avons fait allusion : disparitions successives de la bille au moyen de procédés variés et réapparitions en différents endroits, derrière le coude, le genou, l'une ou l'autre main, traversée de la cuisse, des genoux; entre temps, transferts de la bille permettant de montrer les mains vides. Le tout doit s'exécuter avec variété. On trouvera aisément, dans le chapitre précédent, des passes assez nombreuses, pour éviter une seule répétition. On pourra encore faire changer la bille de couleur, puis lui rendre son premier coloris. La disparition au tombé dans la main gauche, avec réapparition inattendue dans l'autre main, détournant bien l'attention, est tout indiquée pour permettre de s'emparer de la bille blanche dans la profonde de gauche. Se débarrasser de cette bille, une fois qu'on n'en a plus besoin dans la même poche, en jetant l'autre bille en l'air pour détourner l'attention.

N'ayant plus en main que la bille rouge du début et présentant le côté droit du corps au public, passer à la multipli-

cation, objet principal du tour, Commencer par faire traverser, soi-disant, la manche gauche à la bille, tout en la conservant à l'empalmage dans la main droite et, sous prétexte de la recueillir à son arrivée sous l'épaule, s'emparer de la bille rouge recouverte de la coquille dans la poche intérieure de côté de l'habit et la montrer ostensiblement, sans laisser voir l'autre, comme étant la même bille. La déposer entre le bout du pouce et de l'index de la main gauche, le côté recouvert par la coquille tourné en avant, les extrémités de ces deux doigts à cheval sur la séparation, maintenant tout à la fois la coquille et la bille, mais assez légèrement seulement cette dernière. Tenir le bras gauche allongé à gauche, à la hauteur de l'épaule, le dos de la main tourné en avant, le pouce en bas. Renverser la main gauche de haut en bas, les doigts écartés, pour montrer qu'elle ne contient aucun autre objet puis, en la retournant pour la replacer dans sa position primitive, faire apparaître brusquement une deuxième bille de billard entre l'index et le médius, verticalement, au-dessus de la première et séparée d'elle par l'épaisseur de l'index.

Pour obtenir ce résultat, placer le bout du médius contre le pouce pour en presser le dessus sous la partie débordante de la bille et remplacer l'action du pouce, qui ne s'exerce dès lors plus que sur la coquille. A ce moment, la bille n'est donc plus maintenue que par le médius et l'index. En écartant le médius pour l'amener verticalement au-dessus de l'index, on fait rouler la bille hors de la coquille autour de l'index comme pivot et on l'entraîne dans la position qui vient d'être décrite. Le mouvement, qui doit être rapide, est facilité et masqué par le retournement de la main accompli en même temps, mais il pourrait être exécuté en conservant la main dans la position primitive, sous le couvert d'un simple déplacement de haut en bas, pour placer le médius en bas et derrière la bille et, de bas en haut, pour rouler la bille au-dessus de l'index. Nous insistons longuement sur cette passe, car elle est la base même du tour. Elle permet une apparition vraiment inexplicable pour quiconque ignore le procédé, puis qu'une seule bille de billard, montrée de tous côtés, en pleine lumière, ainsi que la main qui la

contient, se multiplie instantanément en deux entre les doigts écartés, sans l'intervention de l'autre main. Faisons observer, à un point de vue purement documentaire, qu'à l'origine, au lieu d'opérer ainsi, on tenait la bille recouverte de la coquille entre le pouce et l'index, le côté recouvert tourné vers le fond de la scène et c'était la coquille qui était portée au-dessus entre l'index et le médius, le côté convexe en avant, par l'action de ce dernier doigt.

Aussitôt après l'apparition de la deuxième bille de billard, il est nécessaire de démontrer aux spectateurs qu'il s'agit bien de deux billes véritables. Cette démonstration peut d'abord être faite sans réunir les mains. Il faut, dans ce cas, tout en retournant la main gauche sur elle-même, pour montrer l'autre côté des billes de billard, et sous le couvert de ce déplacement, faire pivoter rapidement la coquille entre le bout du pouce et de l'index. Ceci s'obtient en portant l'extrémité de l'annulaire en avant de la coquille, à mi-hauteur, entre les deux doigts qui la tiennent et en le pliant et en le ramenant vivement en arrière. Ecarter ensuite ce doigt devenu inutile. Le tout doit être accompli en un clin d'œil, pour ne pas être soupçonné. En pliant le même doigt pour le mettre en contact avec le même point de la tranche, puis en l'étendant brusquement, on entraînera, en la faisant pivoter en sens inverse, la coquille à sa première position, sous le couvert d'un nouveau retournement de la main le dos en avant.

La manière habituelle de persuader au public que la bille qui vient d'apparaître est réellement solide consiste : à la prendre entre le pouce et l'index de la main droite, tout en profitant de ce qu'à ce moment la première bille conservée jusque là à l'empalmage dans cette main se trouve à proximité de la coquille, pour l'y introduire par derrière; à écarter la main droite emportant la bille supérieure et la montrant de tous côtés et à la rapprocher de la main gauche, renversée en même temps l'intérieur en avant, puis à cogner les billes l'une contre l'autre pour prouver surabondamment, par le son, leur solidité. Rapporter ensuite la bille enlevée entre l'index et le médius de la main gauche, placer cette dernière main dans la position déjà

prise pour la précédente apparition et laisser voir incidemment la main droite vide.

Pour produire la troisième bille de billard, il est nécessaire d'opérer successivement et sans désemparer deux mouvements distincts. Comme cette bille devra se loger comme la précédente entre l'index et le médius, il faut d'abord rendre cet espace libre. Pour cela, baisser l'annulaire, en placer l'extrémité contre celle de l'index, afin de remplacer ce doigt et de maintenir à sa place la bille de ce côté, puis l'élever, en faisant rouler la bille autour du médius comme pivot, pour amener cette dernière dans une position analogue à la précédente, mais au-dessus, en équilibre entre les extrémités des deux doigts du milieu. C'est le premier mouvement. Baisser à son tour le médius pour sortir la nouvelle bille de la coquille et la faire apparaître, comme précédemment, entre ce doigt et l'index. L'opération est, cette fois-ci, plus difficile à réussir, à raison de la position de l'autre bille qu'il ne faut pas laisser tomber. C'est le deuxième mouvement. Le tout est facilité et masqué par un déplacement circulaire ou vertical de la main, comme pour la précédente production. Pendant que tous les yeux suivent les évolutions de la main gauche, s'emparer d'une des deux billes de billard au bas du gilet et l'empalmer dans la main droite; puis, dès l'apparition de l'autre bille, l'introduire dans la coquille, en allant prendre cette bille pour la cogner ensuite contre les deux autres.

Pour l'apparition de la quatrième bille, on peut employer exactement la même marche, c'est-à-dire : replacer la troisième bille dans l'espace vide entre l'index et le médius, faire rouler la bille tenue entre le médius et l'annulaire, à l'aide de l'auriculaire, entre ce doigt et l'annulaire; la bille tenue entre l'index et le médius entre ce dernier doigt et l'annulaire, puis, à l'aide du médius, faire sortir la bille de la coquille et l'amener dans l'espace devenu libre entre l'index et le médius. La difficulté est beaucoup plus grande qu'auparavant et il faut exercer longuement les doigts pour pouvoir faire remonter les billes puis les maintenir assez solidement pour résister aux mouvements nécessités par l'action du médius, sans faire intervenir la main droite. Aussi beaucoup d'artistes suppriment ces deux roule-

ments préparatoires en replaçant, la troisième bille apparue, directement entre l'annulaire et l'auriculaire et en respectant ainsi l'espace entre l'index et le médius destiné à recevoir la quatrième bille. Quel que soit le parti adopté, il faut profiter du moment où les regards sont attirés sur la main gauche, lors de l'apparition de cette bille, pour s'emparer, au bas du gilet, de la dernière bille, que l'on introduit ensuite dans la coquille, tout en prenant dans la main droite la bille produite. Cogner cette dernière contre les trois autres et, en la remettant en place, profiter de ce que le dos de la main droite se trouve tourné en avant, pour empalmer en même temps la coquille dans cette main. Ceci permet de saisir de la même main : un plateau, une assiette ou un chapeau préalablement montré vide ,d'y déposer, une à une, les quatre billes de billard et de les présenter à l'examen des spectateurs, avant de passer à la disparition.

DEUXIÈME PHASE. — *La disparition.* — En revenant à sa place, se débarrasser au gilet ou à la profonde d'une des billes et ne disposer entre les doigts de la main gauche que la coquille entre le pouce et l'index et les trois billes entre les autres doigts. Commencer par la disparition de la bille placée entre l'index et le médius. L'entourer de la main droite entre le pouce passé derrière et les autres doigts réunis devant et la masquant, l'enlever et la faire disparaître par jet simulé dans l'espace, puis la retrouver derrière le genou droit, la remettre en place et laisser voir incidemment la main vide. Recommencer en apparence exactement la même opération, mais profiter de la position de la main droite pour introduire la bille de billard dans la coquille, le pouce et l'index gauches se déplaçant insensiblement pour la maintenir à cheval sur la séparation. Ecarter, comme précédemment, la main droite gonflée le dos en avant et exécuter un jet simulé dans l'espace, puis en montrer l'intérieur vide.

S'emparer de la bille tenue entre l'annulaire et l'auriculaire avec la main droite et la cogner contre les deux autres billes conservées entre les doigts de la main gauche momentanément retournée pour démontrer leur solidité et l'absence d'aucun appa-

reil dans les mains. Remettre la main gauche en place et y disposer la bille entre les extrémités de l'index et du médius, tout en profitant de la position de la main droite pour s'emparer, à l'empalmage ordinaire, de la bille dans la coquille. Certains artistes, au lieu de saisir ainsi directement cette dernière bille à l'empalmage ordinaire, la prennent d'abord à l'empalmage du bout des doigts et la transfèrent de là à l'empalmage ordinaire en écartant la main droite. Opérer alors la disparition de la bille tenue entre l'index et le médius, en la faisant pivoter, à l'aide de ce dernier doigt, autour de l'index, en sens inverse de l'apparition, pour la loger dans la coquille où elle reste maintenue en même temps que cette dernière entre le pouce et l'index; puis ramener, à l'aide de l'annulaire et par un mouvement analogue, la bille supérieure à la place de la précédente, entre le médius et l'index. Pendant que le déplacement de la main gauche, nécessité par ce double mouvement, attire les regards de ce côté, se débarrasser au bas du gilet de la bille conservée à l'empalmage dans la main droite.

Saisir la bille supérieure avec la main droite et la cogner contre celle recouverte de la coquille dans la main gauche, momentanément retournée, puis, en la remettant en place, s'emparer en même temps à l'empalmage de la bille dans la coquille. Faire disparaître la bille entre l'index et le médius en la mettant à son tour dans la coquille puis la faire réapparaître, soi-disant derrière le coude gauche par exemple, en produisant à cet endroit la bille empalmée dans la main droite. Déposer cette dernière bille dans la poche intérieure du côté de l'habit, sous prétexte de lui faire traverser la manche à partir de l'épaule et ramener aussitôt après la bille de la main gauche, hors de la coquille, dans sa position primitive pour montrer la réussite de ce voyage. Anéantir ensuite définitivement cette bille, en l'entourant à nouveau avec la main droite, ce qui permet de lui faire réintégrer la coquille, et en éloignant la même main vers la droite, en accomplissant les mouvements habituels de pulvérisation, pour la retourner et la montrer enfin vide.

Pour se débarrasser de la coquille, recourir à l'équivoque de la disparition visible ou invisible au gré des spectateurs, selon le

moyen ci-dessus indiqué. Donner ensuite la bille véritable, qui reste seule, à visiter. Pendant ce temps, retirer, s'il y a lieu, les billes qui pourraient gêner l'accomplissement de la dernière disparition. Reprendre la bille de billard dans la main droite et causer sa disparition, par exemple en la jetant en l'air et en l'introduisant rapidement sous le gilet à gauche, suivant le procédé décrit dans la section précédente.

Ce tour a été expliqué d'une manière assez différente dans l'*Illusionniste*, t. I., n° 5, p. 7, qui ne traite que de l'apparition.

VARIANTE POUR LA DEUXIÈME PHASE. — Cette finale a été indiquée pour la première fois, croyons-nous, dans « The magician's hand book », de M. Selbit. Elle consiste, après l'apparition des quatre billes rouges, à en transformer deux en billes blanches, pour conserver, en dernière analyse, deux billes blanches et une rouge, comme pour le jeu de billard.

Lorsqu'on veut produire cet effet, il faut avoir à sa disposition trois billes et une coquille rouges, deux billes et une coquille blanches. Les placer, avant d'entrer en scène : la bille rouge recouverte de la coquille de la même couleur dans la poche intérieure du côté gauche de l'habit, une autre bille rouge sous le gilet à droite, la troisième étant conservée à l'empalmage dans la main droite, la bille blanche recouverte de la coquille de la même couleur sous le gilet, à côté de la deuxième bille rouge, l'autre bille blanche dans la profonde de gauche. Procéder, comme il a été expliqué, à la production des billes rouges. Au moment de l'apparition de la quatrième bille, qui n'est en réalité que la troisième, puisque la coquille rouge tenue entre le pouce et l'index représente la première, saisir et empalmer au gilet la bille blanche, recouverte de la coquille de même couleur, dans la main droite. Prendre ensuite, de la même main, la bille rouge supérieure et la jeter de côté en disant n'avoir besoin que de trois billes et de changer la couleur de l'une d'elles pour avoir le jeu de billes de billard complet. Faire semblant de s'emparer, toujours avec la main droite, de la bille rouge apparue en dernier lieu entre l'index et le médius gauches et, en réalité, l'introduire par derrière dans la coquille, puis écarter la

main droite fermée et gonflée, en agiter les doigts, comme pour faire subir une transformation à la bille enlevée, la retourner, l'ouvrir et montrer la bille blanche, recouverte de sa coquille, comme étant la même ayant changé de couleur. Retourner momentanément, en même temps, la main gauche, pour laisser voir l'autre côté des deux billes rouges. Placer la bille blanche, toujours munie de sa coquille, entre l'index et le médius de la main gauche et en profiter pour enlever et empalmer dans la main droite la bille rouge d'en bas hors de sa coquille. Annoncer que le tour est, par suite, réussi en attirant l'attention sur la main gauche et profiter de cette circonstance pour se débarrasser au gilet de la bille rouge conservée dans la main droite. A ce moment, un spectateur ne manquera pas de faire observer par la voix ou par le geste que le jeu de billard ordinaire se compose de deux billes blanches et d'une rouge et non de deux rouges et d'une blanche. S'excuser de cette erreur et dire qu'on va la réparer aussitôt. Reprendre dans la main droite, préalablement montrée vide, la bille blanche recouverte de sa coquille et ramener, en la roulant, la bille rouge supérieure dans l'espace ainsi rendu libre entre le médius et l'index. Annoncer alors que cette bille rouge changera de couleur en arrivant dans la main droite et placer cette main au-dessous de l'autre. Laisser, en conséquence, tomber la bille rouge, en apparence, mais, en réalité, l'introduire dans sa coquille et faire sortir de sa coquille et paraître à côté d'elle, dans la main droite, la bille blanche. Cette double opération donnera aux spectateurs l'illusion d'un changement de couleur instantané, sans que la bille ait été soustraite à leur vue un seul instant. Porter ensuite la dernière bille rouge dans la main droite avec la main gauche, tournée le dos en avant, mais conserver dans cette dernière la coquille rouge. Elever la main droite pour faire constater le résultat obtenu et attirer l'attention du public de ce côté, ce qui permet de déposer dans la profonde de gauche la coquille rouge et d'y prendre la bille blanche. Réunir ensuite les mains pour déposer les billes de billard sur la table, face aux spectateurs, et profiter de ce rapprochement pour introduire la deuxième bille blanche dans la coquille de la même couleur.

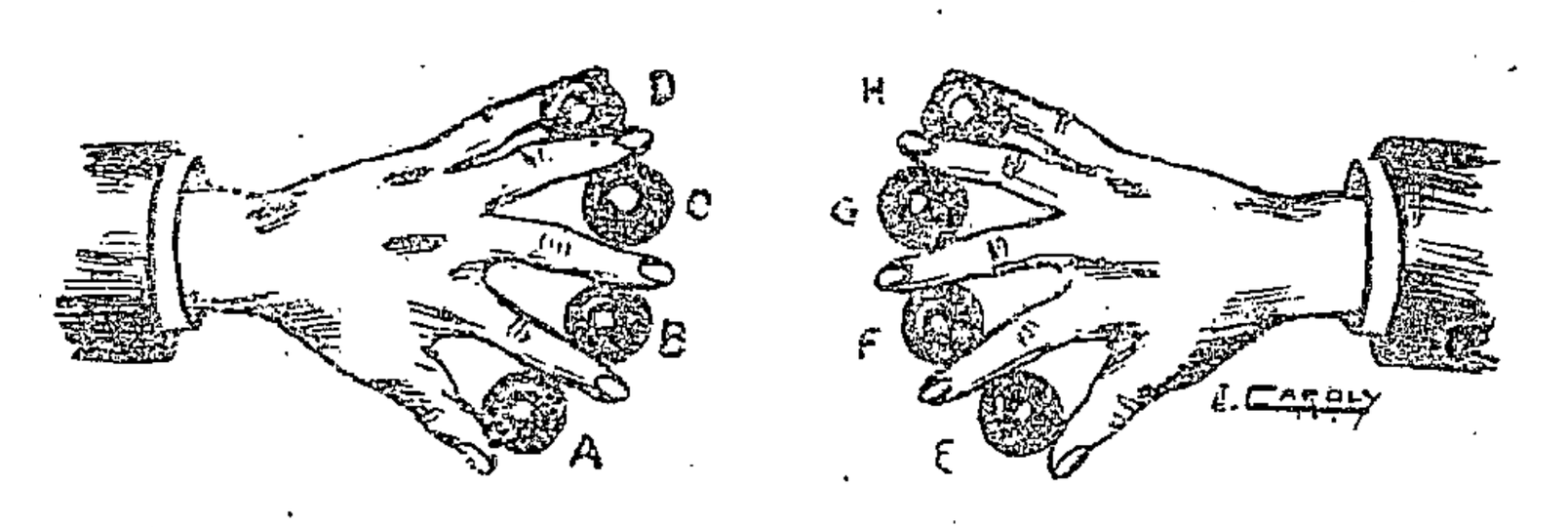
III. — Le tour des huit billes de billard (apparition puis disparition successive de huit billes entre les doigts). — Ls manipulateurs de billes de billard, toujours à la recherche d'effets nouveaux, ne se sont pas contentés du tour précédent et sont arrivés à produire, non plus quatre, mais huit billes entre les doigts écartés des deux mains. Cette expérience ne peut être tentée que lorsqu'on possède déjà d'une manière impeccable, la possibilité d'exécuter le tour des billes excelsior de l'une et de l'autre main. Peu d'artistes sont en fait capables de la réussir. Elle a été publiée dans l'intéressant « Magic », le journal de M. Ellis Stanyon, et elle a été reproduite textuellement dans l'*Illusionniste*, t. II, p. 339. Nous allons donner presque intégralement ce passage.

Le matériel nécessaire se compose de sept billes de billard et d'une coquille, de petite ou de moyenne dimension, d'un empalmage facile. Placer deux billes sous le gilet à gauche, deux billes sous le gilet à droite, deux billes, dont l'une recouverte de la coquille, dans la poche de droite du pantalon.

Entrer en scène en tenant la septième bille dissimulée à l'empalmage dans la main droite. Exécuter le premier transfert avec retournement du corps, pour montrer les mains vides; produire la bille et, après diverses passes, la faire disparaître et la retrouver dans la poche droite du pantalon, c'est-à-dire l'y laisser et sortir à sa place la bille recouverte de la coquille. Procéder alors comme d'habitude à l'apparition successive des quatre billes (en réalité trois billes et une coquille) entre les doigts écartés de la main gauche en s'emparant, à cet effet, des deux billes placées sous le gilet à droite.

Passer ensuite à l'apparition des billes dans l'autre main. Sous le couvert d'un léger mouvement de bas en haut de la main gauche, la bille inférieure B, disparaît en se logeant dans la coquille A, la main droite est introduite dans la poche droite du pantalon, soi-disant pour l'y retrouver, mais en réalité pour s'emparer des deux billes qui y sont, en empalmant secrètement l'une et en montrant ostensiblement l'autre entre le pouce et l'index de la main droite tournée le dos en avant. Lancer cette bille en l'air et la rattraper, sans la laisser entrer en contact avec

l'autre, pour bien faire croire que la main droite ne contient rien de caché. La placer dans l'espace libre entre l'index et le médius gauches et profiter de la position de la main droite pour s'emparer, à l'empalmage du bout des doigts, de la bille recouverte de la coquille et la remplacer, entre le pouce et l'index gauches, par la bille pleine conservée jusque-là à l'empalmage ordinaire; le tout s'exécute en un seul et même mouvement. Transférer la bille et la coquille de l'empalmage du bout des doigts à l'empalmage ordinaire dans la main droite, toujours tenue le dos en avant, les doigts écartés, tout en allongeant le bras à droite. Feindre d'attraper une bille dans l'espace et faire apparaître la bille toujours recouverte de la coquille et l'amener en E contre les extrémités du pouce et de l'index, la coquille en avant. Dédoubler cette bille d'après le procédé déjà employé pour la main gauche, et profiter de ce que les regards sont attirés de ce côté, pour pousser, avec la base du pouce gauche, une bille hors du côté gauche du gilet, puis la remonter pour l'empalmer et la



Les huit billes excelsior. — Fig. schématique.

garder pour le moment. Rapprocher alors les mains, cogner la bille tenue en F, entre l'index et le médius droits, contre les billes de la main gauche, et, sous le couvert de ce mouvement, introduire la bille empalmée en dernier lieu dans la coquille en E. Remettre la main droite dans la position voulue pour ce genre de production, rouler la bille de F en G et faire apparaître, dans l'espace ainsi rendu libre, entre l'index et le médius, la bille élevée hors de la coquille. Pendant ce temps, la main gauche a pris, comme précédemment, la bille restant sous le côté gauche du gilet et l'a empalmée. Un nouveau rapprochement des mains pour cogner les billes permet de mettre la bille de la

paume gauche dans la coquille en E. La main droite étant remise en place, faire passer par le roulement habituel les deux billes supérieures en H et G, de manière à laisser F disponible et produire la bille cachée dans la coquille à cette dernière place. A ce moment, le public voit à la fois huit billes entre les doigts écartés des deux mains, la coquille E passant pour une bille ordinaire.

Pour la disparition : Sous le couvert du mouvement habituel de la main, rentrer la bille H dans la coquille E; cette passe, qui parait très difficile à la lecture, l'est un peu moins en pratique; réunir les mains et cogner les billes les unes contre les autres, en profitant du rapprochement des paumes pour transférer la bille de la coquille E à l'empalmage ordinaire dans la main gauche. Etendre à nouveau le bras droit, le dos de la main en avant, et faire passer la bille F dans la coquille E. En même temps, lâcher la bille empalmée dans la main gauche dans la servante au gilet ou, à défaut de cet accessoire, dans une servante disposée à l'arrière d'une table ou d'un guéridon. Rouler la bille de G en F et retourner la main, pour montrer sous l'autre face les deux billes qui y restent. Rapprocher les mains, soi-disant pour choquer les billes entre elles, mais en réalité pour transférer, comme précédemment, la bille de la coquille dans la paume gauche. Remettre la main droite en place pour ramener la bille restante dans la coquille, c'est-à-dire la faire disparaître et montrer l'unique bille (bille et coquille) sur toutes les faces.

Laisser tomber les billes A et B de la main gauche sur la table, sous prétexte de justifier de leur solidité; en prendre une dans la main droite pour la placer en A, mais profiter de la position de la main pour lui substituer la bille recouverte de la coquille; prendre ensuite l'autre bille sur la table et la placer en B. On se trouve alors avoir une bille ordinaire dans la main droite et on s'en débarrasse à la profonde, au moyen d'un jet simulé dans l'espace. Il ne reste plus qu'à procéder à la disparition des quatre billes, ou plus exactement des quatre billes et de la coquille, de la main gauche, c'est-à-dire qu'on se trouve exactement dans l'hypothèse de la deuxième phase du tour des billes excelsior et nous n'avons qu'à y renvoyer le lecteur.

IV. — L'APPARITION DE QUATRE BILLES ENTRE LES DOIGTS ÉCARTÉS D'UNE SEULE MAIN SANS L'AIDE DE LA COQUILLE. — Le succès du tour des billes excelsior a amené les manipulateurs à tenter de le reproduire en se passant du concours de la coquille. Il s'agit, bien entendu, de l'apparition successive de quatre billes ordinaires entre les doigts écartés d'une main, car la production du même nombre de billes, simplement dans l'intérieur des mains, n'offre pas de difficultés sérieuses. Diverses solutions ont été préconisées dans quelques périodiques et une des plus intéressantes a été publiée dans « The Art of Magic ». C'est celle que nous allons expliquer, mais en y apportant de notables modifications.

Cette nouvelle expérience exige une longue étude et une grande adresse et, malgré tout, elle ne peut permettre la totalité des effets qu'on obtient, avec une facilité relative, à l'aide de la coquille.

Les billes, au lieu de paraître à tour de rôle entre les extrémités de l'index et du médius, espace rendu libre antérieurement à chaque production, comme dans le tour ordinaire des billes excelsior, arrivent successivement entre les extrémités du pouce et de l'index. C'est là la passe fondamentale qu'il faut savoir exécuter avec une maîtrise absolue. Elle consiste, le corps, le bras et la main gauches étant placés dans la position habituelle pour la production des billes entre les doigts écartés, à faire paraître subitement entre le bout du pouce et de l'index une bille conservée secrètement jusque-là à l'empalmage ordinaire dans la même main. Il faut, pour obtenir ce résultat, imprimer à la main un balancement de bas en haut, avec rapprochement vers le corps ; si ce mouvement est bien calculé, la bille quitte vivement le fond de la main pour rouler entre le pouce et l'index et le long de ces doigts, pour être arrêtée et maintenue à leur extrémité par la pression qu'ils exercent alors contre elle de chaque côté. A ce moment précis, la main qui avait été un peu tournée vers le fond de la scène pour cacher la bille, est brusquement ramenée à sa première position, l'extrémité du pouce et de l'index dirigée vers la gauche, afin de rendre l'apparition plus soudaine. Il faut avoir bien soin, également, avant l'exécution

de la passe, de garder la main dans un angle tel que la bille ne puisse être aperçue. Aussi la main ne pourra-t-elle pas avoir la position naturelle et aisée que permet l'emploi de la coquille. En outre, cette passe est d'autant plus difficile à réussir, qu'elle intervient à un moment où, tout au moins, l'espace entre l'index et le médius, est occupé par une autre bille, dont le déplacement, indispensable de la main, ne doit pas entraîner la chute.

Voici la marche que l'on peut adopter. Disposer à l'avance deux billes sous le gilet, à droite, une autre dans la poche intérieure du côté gauche de l'habit et entrer en scène en tenant secrètement la dernière bille à l'empalmage dans la main droite. Montrer, au moyen du premier transfert avec retournement du corps, les mains soi-disant vides, puis produire la bille, par exemple en la cueillant dans l'espace. Après diverses manipulations, lui faire traverser la manche gauche; ce qui permet, tout en la conservant empalmée dans la main droite, de s'emparer avec cette main de la bille placée dans la poche intérieure du côté gauche de l'habit et de la montrer ostensiblement entre le pouce et l'index. Porter cette nouvelle bille entre les mêmes doigts de la main gauche retournée l'intérieur en avant ; profiter du rapprochement des paumes pour passer en même temps la bille cachée, à l'empalmage ordinaire dans la main gauche, puis retourner cette main le dos en avant sous le couvert de l'autre et allonger le bras pour prendre la position voulue pour la production des billes entre les doigts écartés en veillant à ce que les spectateurs à gauche ne puissent entrevoir la bille empalmée. Faire rouler la bille visible à l'aide du bout du médius entre l'index et ce doigt et exécuter immédiatement après la passe ci-dessus décrite, pour amener l'autre bille dans l'espace devenu libre entre le pouce et l'index.

Pendant que les yeux suivent les évolutions de la main gauche, s'emparer au bas du gilet, à droite, d'une des deux billes qui s'y trouvent et l'empalmer dans la main droite. Aussitôt après l'apparition de la deuxième bille, la saisir ostensiblement avec la main droite et en prouver la solidité en la cognant contre l'autre dans la main gauche renversée. En replaçant ensuite cette bille entre l'index et le médius gauches, profiter

du rapprochement des paumes pour empalmer la troisième bille dans la main gauche que l'on retourne immédiatement, sous le couvert de l'autre. On peut aussi, avant de remettre la main gauche en place, exécuter un transfert de la troisième bille d'une paume à l'autre avec retournement du corps dans les deux sens. Une fois la main gauche dans la position voulue, rouler la bille supérieure entre le médius et l'annulaire et la deuxième bille entre l'index et le médius, par l'action des doigts médius et annulaire, pour laisser libre l'espace entre le pouce et l'index et, aussitôt après, exécuter la passe déjà employée pour faire paraître la troisième bille à cet endroit.

Montrer incidemment la main droite libre; s'emparer avec cette main de la bille récemment apparue et feindre de la mettre dans la bouche, en poussant la langue contre la joue, puis de l'avaler, en retirant la langue; mais en réalité l'empalmer et, tout en la gardant dans cette position, produire, comme étant la même, la bille restant sous le côté droit du gilet. Frapper cette dernière bille contre celles de la main gauche momentanément retournée, puis la placer entre le pouce et l'index de cette main, dont la paume saisit en même temps la bille cachée avant de se retourner et de reprendre sa position habituelle.

Faire remonter, en les roulant par le procédé connu, les trois billes visibles, pour rendre libre l'espace entre le pouce et l'index. Ce mouvement est, cette fois-ci, beaucoup plus difficile à réussir, car il faut exécuter ces déplacements successifs des doigts et maintenir solidement les trois billes, sans relâcher le moindrement la contraction musculaire de la paume, sous peine d'entraîner la chute désastreuse de la quatrième bille. Il est souvent plus prudent d'éluder cette sérieuse difficulté, en plaçant directement la troisième bille entre l'annulaire et l'auriculaire, une fois la main gauche déjà retournée le dos en avant. Après la production de la quatrième bille dans l'espace ménagé entre le pouce et l'index, s'avancer vers le public, sans approcher l'autre main, et conserver les billes entre les doigts écartés de la main gauche pour les donner à examiner.

La disparition des billes entre les doigts écartés peut s'effectuer, en les faisant passer, l'une après l'autre, de l'extrémité du

pouce et de l'index à l'empalmage ordinaire dans la main gauche au moyen de la précédente passe fondamentale exécutée en sens inverse. D'autres moyens ont été encore utilisés, mais il est plus sage de s'aider de la coquille, les apparitions antérieures retirant aux spectateurs tout soupçon à cet égard.

V. — Le voyage instantané de deux billes de billard a travers les foulards. — Les tours de billes de billard comportent souvent l'emploi de foulards. Nous allons donner un exemple assez simple de ce genre de combinaisons :

Effet : Deux billes de billard de couleur différente, enveloppées chacune dans un foulard de couleur appropriée, changent instantanément de place au commandement.

Préparation et exécution. — Le matériel nécessaire se compose de trois billes de billard : une blanche et deux rouges par exemple et de deux foulards suffisamment opaques pour que la couleur d'une bille ne puisse être reconnue à travers le tissu : un blanc et un rouge. Disposer une des billes rouges à un endroit où il soit facile de la prendre au moment voulu, par exemple sous le côté droit du gilet.

Donner les foulards et les billes à visiter, et en revenant en scène, pour déposer le tout sur une table, ou un guéridon, s'emparer secrètement de la deuxième bille rouge et l'empalmer dans la main droite. Dire que l'on va envelopper chaque bille dans le foulard de même couleur. Commencer naturellement par la bille blanche et le foulard blanc. Après avoir montré le foulard étendu devant soi vide des deux côtés, prendre ostensiblement la bille blanche dans la main droite et placer le foulard par-dessus, le centre sur la bille. Profiter de ce que le tissu cache cette opération pour substituer la bille rouge à la blanche qui est empalmée à sa place. Tenir la bille rouge à travers l'étoffe avec la main gauche et retirer la main droite de dessous le foulard, pour le saisir au-dessous de la bille et aider à le tordre, pour maintenir cette dernière en place et en accuser la forme. Déposer le paquet ainsi obtenu sur une chaise ou sur un guéridon, placé sur la gauche, bien exposé à la vue du public. En-

velopper la bille rouge dans le foulard de même couleur, exactement dans les mêmes conditions, c'est-à-dire lui substituer la bille blanche et l'empalmer. Se porter sur la droite pour déposer ce deuxième paquet sur une autre chaise avec la main gauche et profiter de cette action et de la position du corps pour abandonner la deuxième bille rouge dans la profonde de droite. On peut encore, si on le préfère, donner la bille blanche enroulée dans le foulard rouge à tenir à un spectateur de droite en la lui présentant de la main gauche et en se débarrassant en même temps de la bille rouge à la profonde de droite. Il est bon également, tout en marchant et en parlant, avant de déposer le deuxième paquet, de passer momentanément la deuxième bille rouge à la main gauche qui, tournée le dos en avant, la tient en pareil cas derrière le foulard entre le bout du médius et la base du pouce, afin de pouvoir montrer incidemment l'intérieur de la main droite vide.

Il ne reste plus qu'à annoncer qu'au commandement les billes vont instantanément changer de place à travers les foulards et, après les recommandations et cérémonies d'usage, à faire constater par les spectateurs eux-mêmes la réussite.

VI. — Le passage invisible de la bille de billard de la main dans le cornet, suivi de la disparition avec retour dans la main. — Effet : Une bille de billard disparaît entre les mains et passe sous un cornet préalablement montré vide. Déposée dans un autre cornet que l'on écrase ensuite, elle réapparaît dans la main droite.

Matériel préparation et exécution. — Le matériel comporte une bille de billard recouverte d'une coquille et deux cornets de papier de pareille grandeur égalisés sur les bords de manière à pouvoir se tenir en équilibre sans laisser voir ce qu'ils recouvrent, dont l'un est sans préparation aucune et l'autre muni à un centimètre du bord environ du côté opposé au public d'un trou d'un diamètre un peu supérieur à celui de la bille de billard.

Faisant face au public, présenter, tenue entre les extrémités du pouce et de l'index de la main droite placées sur la séparation, la bille de billard, la partie antérieure recouverte de la

coquille comme étant une bille ordinaire. Saisir sur la table avec la main gauche le cornet de papier non préparé, et le tourner l'ouverture en avant, de manière à en laisser voir l'intérieur vide. Le passer, l'ouverture dirigée vers le ciel, à la main droite qui s'en saisit par le bord le plus rapproché du public et le pince entre l'extrémité de l'index et du médius allongés et joints à travers le papier, pour montrer incidemment la main gauche vide des deux côtés, Pendant cette démonstration, laisser tomber la bille de billard dans le cornet, la position de ce dernier, des doigts de la main droite et de la coquille cachant entièrement cette opération. Déposer ensuite le cornet sur la table, l'ouverture en bas, en ayant soin de retenir la bille avec les doigts au travers du papier au moment du retournement et de ne la laisser retomber sur le tapis qu'une fois le cornet en équilibre. Il est nécessaire de garnir la table d'un tapis assez épais, pour qu'aucun bruit ne puisse révéler cette chute de la bille. Opérer alors la disparition de la coquille représentant la bille, par un des procédés décrits au chapitre Ier, permettant de la conserver à l'empalmage dans la main droite. Saisir le haut du cornet, avec la main gauche, pour l'élever et montrer que la bille y était bien parvenue invisiblement. Prendre cette bille de la main droite pour la recouvrir immédiatement de la coquille et être ainsi à même de présenter à nouveau une seule bille et un cornet de papier comme au début de l'expérience. On est donc à même de recommencer immédiatement.

Terminer ensuite en envoyant le tout à examiner. Pour cela lancer d'abord le cornet mis en boule puis envoyer la bille elle-même à un spectateur de droite. Pendant le mouvement de bas en haut et d'avant en arrière préparatoire au jet proprement dit, détacher la coquille et l'envoyer dans la profonde puis, sans marquer de temps d'arrêt, faire parvenir la bille seule entre les mains de la personne désignée.

Reprendre possession de la bille de billard et la passer dans la main gauche. S'emparer du cornet préparé placé debout sur la table, en le saisissant avec la main droite renversée le pouce et l'index contre le tapis; le tenir ensuite près des bords, l'ouverture dirigée vers le ciel, encerclé entre le pouce et les doigts

joints, l'intérieur de la main presque complètement tourné en avant, la paume contre la partie trouée. Déposer ostensiblement la bille dans le cornet que l'on penche un peu au même moment, de manière à amener la bille dans la paume de la main droite pour pouvoir l'empalmer secrètement. Ne tenir dès lors le cornet en avant de la bille que du bout des doigts. Saisir ensuite brusquement le cornet de la main gauche et l'écraser soudain, en se tournant de ce côté. Le rouler en forme de boule et déclarer que, parfois, on réussit ainsi à lui donner l'apparence de la bille de billard elle-même. Faire semblant en même temps de le déposer dans la main droite mais en réalité l'empalmer dans la main gauche et montrer la bille dans la main droite. Passer la bille dans la main gauche pour laisser voir l'autre main vide et en profiter pour l'appuyer contre la boule de papier et applatir cette dernière. La reprendre dans la main droite pour montrer à son tour la main gauche vide mais passer les doigts droits entre la bille et le papier aplati pour emporter ostensiblement la bille et secrètement le cornet aplati à la coulée arrière, l'autre main servant à dissimuler la mise à l'empalmage arrière.

Ce tour a été décrit, pour la première fois, à notre connaissance, par M. Burling Hull.

Ne pouvant nous attarder plus longuement dans l'étude des billes de billard, nous croyons devoir signaler simplement aux personnes curieuses de tours d'adresse nécessitant leur emploi ceux qui ont été publiés dans l'*Illusionniste* : Les Billes dans le chapeau de M. Odin, t. II, p. 35; Les six rouges et les six blanches, t. II, p. 60; Les billes de billard passe-passe, t. II, p. 173; Les trois races, t. II, p. 220; Les billes hypnotisées, t. III, p. 348.

QUATRIÈME PARTIE

LES DÉS A COUDRE

Nous estimons que les cartes, les pièces de monnaie et les billes de billard constituent, à l'heure actuelle, les éléments essentiels de la prestidigitation d'adresse pure. Les divers autres objets qu'elle utilise ne viennent qu'en seconde ligne et nous aurions pu consacrer cette quatrième partie tout aussi bien aux cigares, cigarettes ou foulards qu'aux dés à coudre. Si nous avons choisi ces derniers, c'est qu'ils sont d'un usage plus récent et que les principes qui leur sont applicables sont en général beaucoup moins connus. Nous nous étendrons moins longuement sur cette nouvelle partie, puisque le sujet est de moindre importance.

Dans le premier numéro de l'*Illusionniste*, Van Lamêche signale le dé à coudre, nouveau venu dans le domaine de la prestidigitation, et indique deux ou trois effets qu'il permet d'obtenir. Malgré cela, on peut affirmer qu'il fut très peu employé par nos artistes qui prétendaient que, de dimensions trop restreintes, il perdait toute valeur même à une assez faible distance. Il est curieux de constater combien certaines des mêmes personnes avaient une acuité visuelle différente en ce qui concerne les cartes à jouer. Elles affirmaient en effet voir aisément les coins des cartes faisant saillie entre les intervalles des doigts dans la position de l'empalmage arrière! Toujours est-il que les

représentations où MM. Nate Leipzig et Harry Balzar donnèrent des séries de manipulations de dés à coudre sur des scènes parisiennes, aussi vastes que les Folies-Marigny et les Folies-Bergère, ont été pour beaucoup une véritable révélation. Le dé à coudre est, en tout cas, tout à fait indiqué pour les séances de salon ou sur scènes de petite et de moyenne grandeur.

On se sert de différents modèles de dés à coudre, en ivoire, en os, en métal, diversement colorés. Les dés en ivoire ou en os blancs ont l'avantage de se distinguer facilement de loin; cette couleur étant, on le sait, la plus visible à distance; ce sont ceux-là dont se sert habituellement M. Harry Balzar. MM. Nate Leipzig et Mahatma se servent de dés colorés en rouge. Pour le salon, il faut mieux employer les dés à coudre en métal léger, ceux en aluminium par exemple. Les dés droits ou munis à leur base d'un rebord insignifiant sont les plus recommandables; néanmoins on ne peut obtenir certains effets spéciaux qu'à l'aide de ceux qui possèdent un rebord assez accentué, comme nous le verrons par la suite.

Aucun livre français n'a encore été publié sur cette matière et nous n'en connaissons pas non plus d'écrit en anglais. Aussi serons-nous obligés de tirer entièrement de notre propre fonds la description de nombreuses passes. La connaissance des principes en matière de pièces de monnaie est d'une aide certaine mais, par suite de la différence de conformation des objets, il existe de grandes dissemblances et un certain nombre de passes sont absolument spéciales aux dés à coudre.

Nous allons suivre le même ordre que pour les pièces de monnaie et les billes de billard et commencer par l'étude des positions que peut occuper le dé à coudre dans la main, pour y être dissimulé, ainsi que des mouvements de doigts nécessaires pour l'y amener et le faire passer de l'une aux autres, avant d'aborder les disparitions, les passes, les suites de manipulations et les tours.

CHAPITRE I

Les Principes. — Les Diverses Passes.

SECTION I. — Les principales manières de tenir le dé a coudre dissimulé dans la main. Les mouvements de doigts nécessaires pour l'y amener.

Nous distinguerons deux classes, suivant que le dé à coudre est tenu dans la main dirigée le dos, ou au contraire, l'intérieur vers les spectateurs.

§ I. — *Le dos de la main étant tourné en avant*

Les positions du dé à coudre rentrant dans cette première classe sont l'empalmage ordinaire, l'empalmage au pli de la base du pouce ou empalmage usuel, les pincements entre deux doigts.

I. — L'empalmage ordinaire. — Cet empalmage consiste, comme nous l'avons dit dans les deux parties précédentes, à maintenir un objet dans le creux de la main, par la simple contraction des muscles de la paume. Ce procédé, fondamental en ce qui concerne les pièces de monnaie et les billes de billard, n'est utilisé qu'incidemment avec le dé à coudre. Celui-ci peut être conservé ainsi, soit le bout arrondi contre la paume, et c'est

le seul cas pratique, soit placé en sens inverse, soit encore allongé.

La première raison du peu d'emploi de cet empalmage vient de ce que l'extrémité supérieure du dé à coudre offre une surface trop restreinte pour permettre de l'exercer correctement sans une contraction exagérée, donnant à la main un aspect peu naturel. La deuxième raison résulte de ce que le dé à coudre ne peut être amené facilement et directement à la place voulue dans le fond de la main lorsqu'il a d'abord été placé à la position de début habituelle, c'est-à-dire sur l'extrémité de l'index. Il est en effet d'usage de présenter d'abord le dé enfoncé sur ce doigt et quand on plie ce dernier, il se trouve trop court pour atteindre l'endroit requis de la paume. On se trouve alors obligé de compléter son action par celle du médius. Par contre, lorsque le dé à coudre a été mis à l'avance sur le médius ou sur l'annulaire, il suffit de plier le doigt pour l'amener au point précis favorable à ce genre d'empalmage. Avec l'auriculaire, cette opération est encore possible, quoique déjà bien moins commode.

L'avantage de cette position, le bout arrondi contre la paume, est de permettre la reprise instantanée du dé sur l'extrémité de l'un quelconque des trois derniers doigts en les recourbant vivement puis en y insérant l'un ou l'autre dans l'ouverture.

II. — L'EMPALMAGE DU PLI DE LA BASE DU POUCE OU EMPALMAGE USUEL. — Dans cette position, le dé à coudre se trouve placé perpendiculairement à la paume de la main, le bout arrondi de l'extrémité supérieure pincé dans l'angle formé par la réunion du côté interne de la naissance du pouce et la partie externe du métacarpe située dans le prolongement de l'index, quand on en rapproche le bas du pouce. Quand cette position est correctement prise, le dé à coudre ne doit pas paraître le moindrement du côté du dos et le plan de la circonférence de l'ouverture doit être absolument parallèle à la surface de la paume. En même temps, la main reste droite sans raideur et le bout du pouce en est suffisamment écarté.

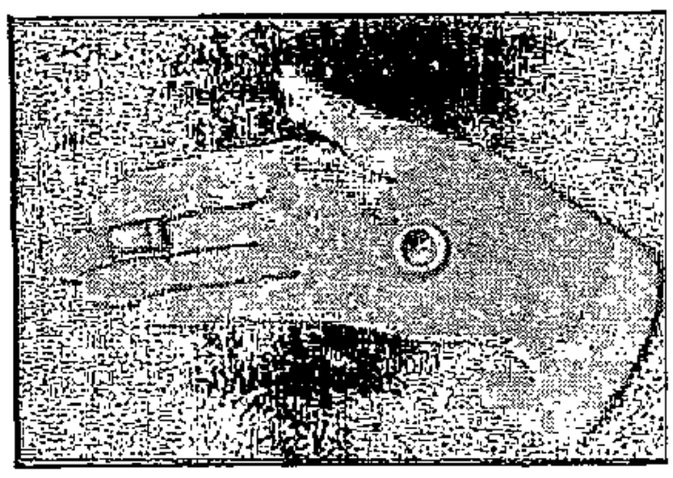


FIG. 176

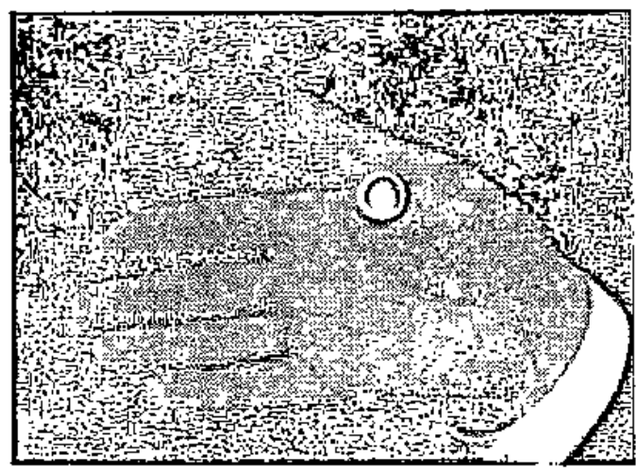


FIG. 177

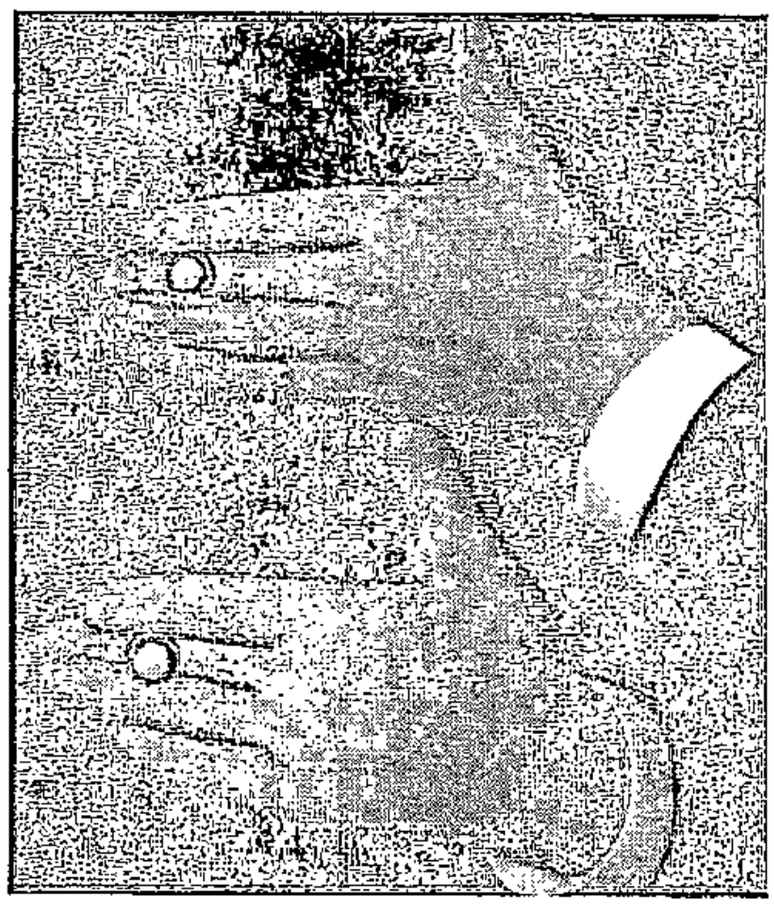


FIG. 178

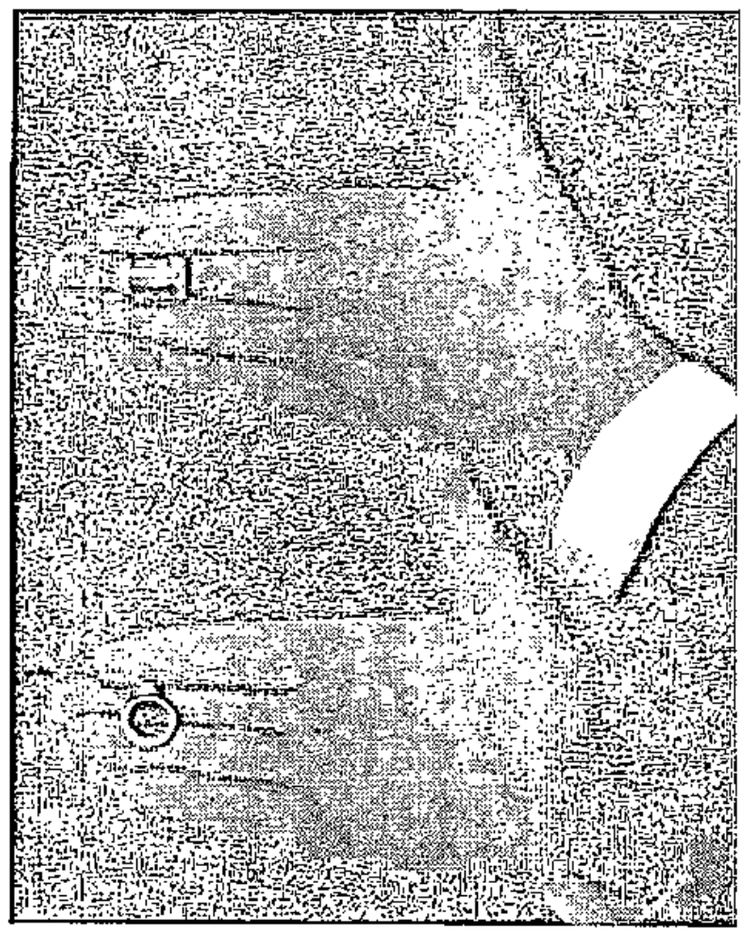


FIG. 179

Les Empalmages et les Pincements entre les doigts

176. — L'Empalmage ordinaire; le pincement allongé avant contre le médius.
177. — L'Empalmage usuel, au pli de la base du pouce.
178. — Les Pincements perpendiculaires l'ouverture du dé contre le médius; avant (main droite); arrière (main gauche).
179. — Le Pincement perpendiculaire, le bout arrondi contre le médius (main droite). Le pincement allongé arrière contre le médius (main gauche).

Nota. — Certaines figures de cette 4e partie ont été plus spécialement altérées par les retouches intempestives à la photogravure : accentuation maladroite rectiligne des traits de séparation des doigts, déformation des dés, ongles noirs, carrés et rognés, etc.

Cet empalmage participe à la fois de l'italienne et de l'empalmage de la fourche du pouce, relatifs à la pièce de monnaie, mais l'objet à dissimuler étant plus large et de forme arrondie, le pouce n'a pas besoin d'être aussi rapproché de l'index. C'est l'empalmage type pour le dé à coudre. Il est indispensable de savoir le pratiquer de l'une et de l'autre main avec prestesse, correction et sûreté. On y amène le dé à coudre le plus souvent de la position de départ habituelle sur l'extrémité de l'index droit. Il faut replier ce doigt vivement et appuyer la partie inférieure du bout arrondi du blé à coudre à droite et à côté du renflement de l'os à la base du pouce pour serrer le dé dans l'angle et, dès qu'il est maintenu, retirer l'index pour le redresser rapidement mais en appuyant légèrement sur le bord inférieur de l'ouverture afin de placer le dé, comme nous l'avons dit, perpendiculairement à la paume. Le tout doit être accompli en un clin d'œil.

Un défaut assez fréquent consiste, au lieu d'amener le dé à coudre exactement dans cette position, à le maintenir à demi allongé le long du bas du pouce avec, par conséquent, l'ouverture tournée vers le haut de la main et presque perpendiculaire à la paume. Il est impossible, en pareil cas, de maintenir le dé tout en conservant le pouce suffisamment écarté. La cause de ce défaut est le repliement insuffisant de l'index, ne portant pas, par cela même, le dé à coudre assez loin au-dessus et au delà du fond de la fourche du pouce.

Il faut s'habituer à reprendre le dé à coudre dans cette position en pliant à nouveau l'index, en insérant dedans et à fond le bout de ce doigt, la base du pouce servant de point d'appui, puis en le redressant rapidement.

On amène aussi facilement le dé à coudre à cet empalmage quand il se trouve placé préalablement sur le bout du médius; l'opération est un peu plus difficile, quand il recouvre d'abord le bout de l'annulaire et il est nécessaire de s'aider de l'index, quand on veut l'y porter de l'extrémité de l'auriculaire.

III. — Les pincements entre deux doigts. — Les pincements du dé à coudre entre les doigts peuvent avoir lieu, soit

entre l'index et l'annulaire, soit entre le médius et l'auriculaire. Ce sont les premiers qui sont de beaucoup les plus utiles et, comme la technique dans les deux cas est exactement la même, ce sont les seuls dont nous parlerons.

Le dé à coudre, dans la position du pincement entre l'index et l'annulaire, est maintenu contre la partie supérieure du médius par la pression exercée en sens inverse par les côtés internes des extrémités des deux autres doigts. Le procédé se rapproche donc plutôt de la coulée que des pincements applicables aux pièces de monnaie. Le dé à coudre peut alors occuper trois positions différentes. Il peut être allongé le long du médius, l'extrémité arrondie supérieure dans la même direction que l'extrémité des doigts qui le soutiennent, sans jamais les dépasser aucunement, position déjà utilisée pour dissimuler un cigare ou une cigarette. Il peut être perpendiculaire aux trois doigts utilisés, l'ouverture reposant à plat contre le médius. Il peut enfin être dans la position inverse de la précédente; c'est-à-dire le bout arrondi reposant contre le médius.

Le dé à coudre, recouvrant l'extrémité de l'index, est placé à ces diverses positions en posant d'abord l'ongle de l'index ainsi garni contre le dessous du médius et en se servant du pouce, en premier lieu, pour maintenir le dé contre le médius, pendant qu'on en sort le bout de l'index et ensuite pour aider à le retourner, s'il y a lieu, une fois que l'index a été placé d'un côté et l'annulaire de l'autre et qu'ils suffisent à le retenir.

Lorsque le dé à coudre est enfoncé sur le médius, il suffit de le serrer entre l'index et l'annulaire pour pouvoir retirer le médius, puis, avec l'extrémité de ce dernier doigt, lui faire prendre celle des trois positions désirée sans l'intervention du pouce.

Nous verrons l'utilisation de ces positions en étudiant l'empalmage arrière, les passages de main en main et le double empalmage.

Telles sont les trois seules sortes d'empalmage réellement pratiques avec le dé à coudre, quand le dos de la main est tourné en avant et c'est de beaucoup l'empalmage au pli de la base du pouce le plus utile.

§ II. — *L'intérieur de la main étant tourné en avant. L'empalmage arrière.*

Les seules positions rentrant dans cette deuxième classe sont les pincements arrière entre deux doigts et l'italienne arrière.

I. — Les pincements arrière entre deux doigts.— Nous ne parlerons, comme précédemment, que du pincement entre l'index et l'annulaire. Comme pour les pincements avant, les trois mêmes positions de dé à coudre sont possibles et utiles à connaître : soit allongé, le bout fermé dirigé dans le même sens que l'extrémité des doigts, soit perpendiculaire aux doigts, l'ouverture contre le dessus du médius, c'est la plus pratique, soit perpendiculaire, le bout fermé reposant contre le dessus du médius. Dans tous les cas, comme pour les pincements dans l'intérieur de la main, c'est l'action de l'index et de l'annulaire le pressant en sens inverse qui maintient le dé à coudre en place.

On passe aux diverses espèces d'empalmage arrière sus-indiquées, en partant des mêmes positions avant, mais ceci ne doit être exécuté que comme exercice ou devant le public, seulement en réalisant le double empalmage, pour ne pas dévoiler ces manières de tenir le dé dans l'intérieur de la main.

Transfert du dé allongé du coté de l'intérieur, a la même position derrière la main. — L'aide du pouce est, en pareil cas, absolument inutile. Ne tenir le dé allongé que par la seule pression de l'index et de l'annulaire; retirer le médius en arrière en le pliant, jusqu'à ce que le bout en dépasse par en bas l'extrémité inférieure du dé à coudre, le passer alors entre l'espace libre entre les deux autres doigts, puis le redresser pour le joindre aux autres, par devant le dé qu'il masque entièrement. La main, qui s'était légèrement inclinée en avant pour aider au mouvement, est étendue à nouveau en même temps.

Il n'y a qu'à ramener le médius derrière le dé, dans les mêmes conditions, pour revenir à la position du début.

Il y a une petite difficulté à signaler. Le passage du médius

dans les deux sens n'en offrirait aucune, si le dé à coudre était cylindrique, mais il est en fait en forme de tronc de cône et sa position doit par suite être légèrement modifiée suivant qu'il est d'un côté ou de l'autre de la main. Il faut donc, surtout avant de le faire passer derrière, en incliner un peu l'extrémité supérieure en avant et avec l'habitude on y arrive pour ainsi dire machinalement au moyen de déplacements imperceptibles des doigts. Si cela était nécessaire, avant de passer le bout du médius entre les deux autres doigts, comme il a été dit, on aurait soin d'en introduire auparavant l'extrémité de l'ongle sous l'ouverture du dé pour la pousser légèrement en arrière.

TRANSFERT DU DÉ A COUDRE PERPENDICULAIRE, L'OUVERTURE CONTRE LE DESSOUS DU MÉDIUS, DANS LA MÊME POSITION DERRIÈRE LA MAIN. — *Avec le pouce* (Personnel). — Fermer un peu la main pour pouvoir porter le bout du pouce sur l'extrémité supérieure du dé à coudre, de façon à le renverser et à le transférer d'abord à la position allongée contre le médius. Comme il est alors maintenu, non seulement par l'action de l'index et de l'annulaire, mais encore par le pouce, on a toute facilité pour replier le médius et le passer sous le dé et contre l'ouverture et appliquer, sur cette dernière, l'endroit voulu du dessus de ce doigt. Il ne reste plus qu'à descendre l'index et l'annulaire le long du dé à coudre pour le maintenir dans cette position et qu'à redresser les doigts en écartant le pouce.

Le mouvement inverse, pour revenir à la position de départ, est aussi facile. Fermer suffisamment la main pour que le bout du pouce puisse atteindre l'extrémité supérieure du dé à coudre, et le renverser sur l'ongle du médius, tout en le maintenant à l'aide de l'index et de l'annulaire qui suffisent à cette tâche, passer le médius replié et en placer l'endroit voulu du dessus contre l'ouverture du dé à coudre. Il n'y a plus qu'à redresser les doigts et à écarter le pouce.

Sans le pouce (Personnel). — Ne tenir le dé à coudre dans la position perpendiculaire que par la pression de l'index et de l'annulaire près de la base. Courber un peu le médius, pour que

la pulpe entre en contact avec le bord supérieur de l'ouverture et, en le repliant, agir sur ce bord et faire ainsi pivoter le dé entre les deux autres doigts, jusqu'à ce qu'il soit allongé entre eux l'ouverture en bas. Passer alors le médius en avant et en appliquer l'endroit voulu du dessus contre l'ouverture du dé. Profiter de ce point d'appui, pour glisser l'index et l'annulaire de chaque côté, jusque contre la base, tout en redressant les doigts. Malgré ces divers mouvements, le tout s'accomplit très rapidement et en un seul temps.

Le retour à la position primitive est plus délicat. Porter le médius en arrière de façon à ce que le dessus de la phalangette pliée commence à faire pivoter le dé à coudre; continuer cette action, en introduisant l'ongle de ce doigt à l'intérieur, pour agir sur le bord arrière puis l'achever à l'aide de la pulpe et enfin allonger le doigt.

TRANSFERT DU DÉ A COUDRE PERPENDICULAIRE, L'OUVERTURE REPOSANT SUR LE DESSUS DU MÉDIUS, A LA POSITION ALLONGÉE DERRIÈRE LA MAIN. — Souvent, il sera utile, au lieu de transférer le dé à la position perpendiculaire symétrique derrière la main, de l'y transporter allongé. Cette opération est la plus facile à réaliser de toutes celles indiquées jusqu'à présent. Il suffit de maintenir le dé à coudre par la seule pression de l'index et de l'annulaire, de passer le médius par-dessous et en avant pour l'appliquer encore courbé le long du dé. La seule action de ce doigt, quand on le redresse, fait pivoter le dé et l'amène allongé derrière la main.

L'opération inverse est d'une exécution au moins aussi facile. Il suffit, après avoir passé le médius au-dessous et en arrière du dé, toujours maintenu entre l'index et l'annulaire, de le redresser en appuyant légèrement la pulpe de ce doigt contre la partie inférieure de l'extrémité arrondie du dé, pour faire pivoter ce dernier et le placer dans la position allongée.

TRANSFERT DU DÉ A COUDRE PERPENDICULAIRE, L'EXTRÉMITÉ ARRONDIE REPOSANT SUR LE DESSUS DU MÉDIUS, A LA POSITION PERPENDICULAIRE, L'OUVERTURE CONTRE LE DESSUS DU MÊME DOIGT DERRIÈRE LA MAIN. — Cette position est déjà quelque peu anor-

male du côté de l'intérieur de la main et elle n'offre d'utilité pratique que pour certains passages du dé à coudre d'une main dans l'autre et dans quelques autres cas que nous signalerons le moment venu. Il est par suite inutile de passer à la position symétrique inverse. Au contraire, il sera parfois nécessaire de transférer ensuite le dé derrière la main, l'ouverture appuyant sur le dessus du médius. Rien n'est plus facile, avec ou sans l'aide du pouce, puisqu'il n'y a qu'à presser sur le dé du côté de l'ouverture, sans autre déplacement, pour le mettre dans cette position. Cela va de soi en se servant du pouce à cet effet et en l'écartant pour passer le médius en avant du dé à coudre, dès que l'index et l'annulaire se trouvent glissés à l'endroit voulu près de la base. A défaut du pouce, le médius passe entre l'index et l'annulaire, maintenant seuls le dé à coudre, dessous ce dernier et en se redressant s'applique contre l'ouverture et le repousse, en le faisant glisser entre les deux autres doigts jusqu'à la position voulue.

Nous ne saurions trop insister sur l'importance qu'il y a à savoir exécuter les différents transferts du dé que nous venons d'exposer, car ils permettent de réussir, sans aucune difficulté, le double empalmage.

TRANSFERTS DU DÉ A COUDRE DE L'EXTRÉMITÉ DU POUCE ET DE CHACUN DES QUATRE DOIGTS A UN PINCEMENT ARRIÈRE. — Ces transferts sont également très pratiques car ils permettent, comme nous le verrons plus loin, la disparition instantanée du dé à coudre du bout de n'importe quel doigt. Ils nous sont personnels, tels qu'indiqués. Nous ignorons si jamais le même résultat a été obtenu, sans l'aide du pouce tout au moins, par d'autres opérateurs.

TRANSFERT DU DÉ A COUDRE AU PINCEMENT PERPENDICULAIRE ARRIÈRE L'OUVERTURE REPOSANT SUR LE DESSUS DU MÉDIUS, OU AU PINCEMENT ARRIÈRE ALLONGÉ, L'OUVERTURE EN BAS. — *Du bout du pouce.* — Le dé à coudre se trouvant sur le bout du pouce, plier les doigts, de manière à porter le dessous de la dernière phalange du pouce sur l'ongle et le dessus de la phalangette du

FIG. 180

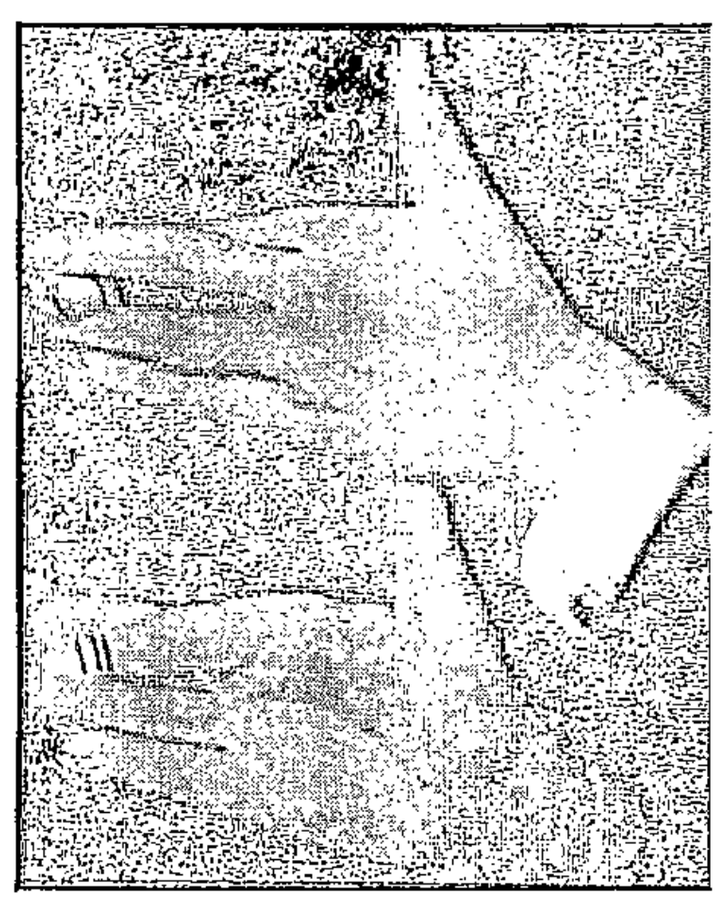


FIG. 181

FIG. 182

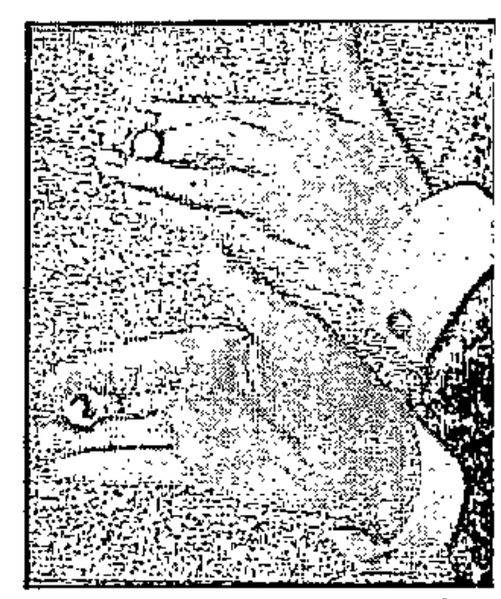


FIG. 183

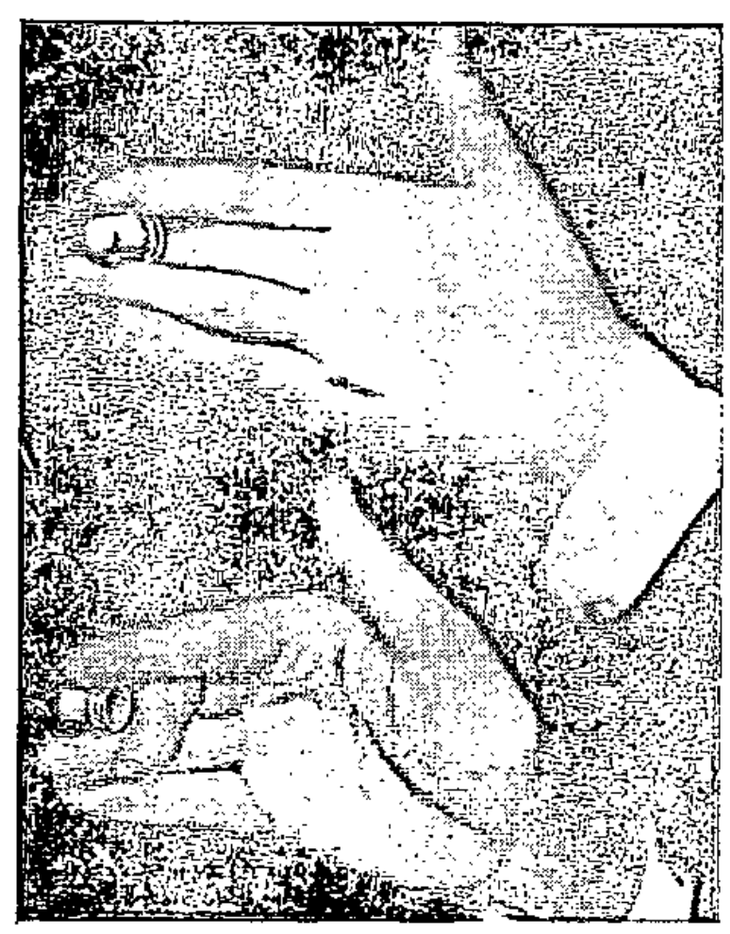


FIG. 184

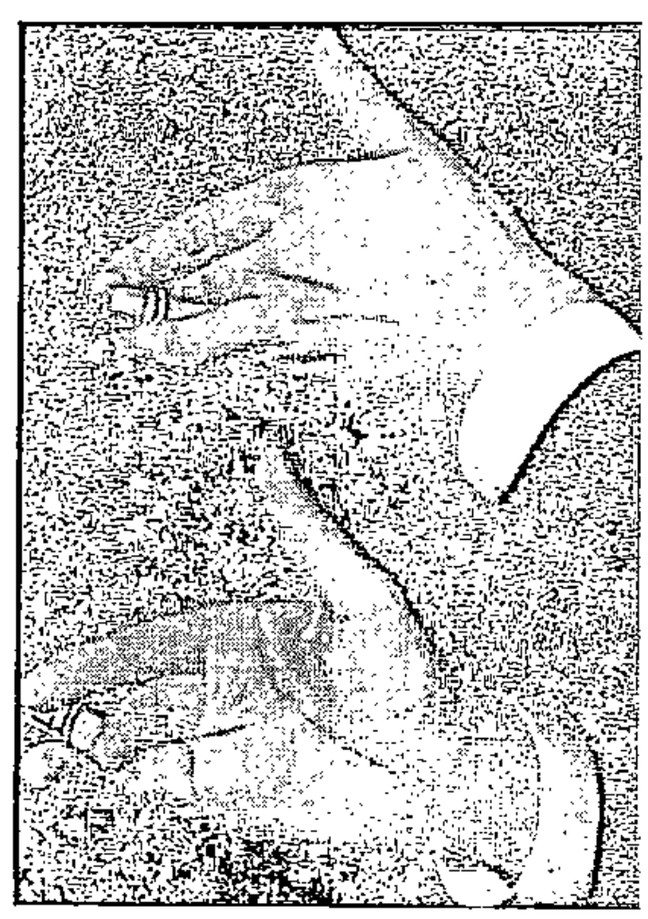


FIG. 185

Les Transferts du bout d'un doigt à un pincement arrière

Vues avant, main droite ; mêmes vues arrière, main gauche

---

180. — Du pouce au pincement perpendiculaire arrière, l'ouverture du dé contre le médius.

181. — De l'index au même pincement, sans l'aide du pouce.

182, 183, 184. — Du médius au même pincement sans l'aide du pouce : 1° le médius plié ; 2° le bout du médius pressant contre le bas du dé ; 3° le médius passé en avant va être redressé contre l'ouverture du dé.

185. — De l'auriculaire au même pincement, sans l'aide du pouce, 1er mouvement.

médius recourbé, et les côtés internes des phalangettes de l'index et de l'annulaire respectivement de chaque côté et près de la base du dé, afin de le presser et de le maintenir : c'est le premier mouvement. Retirer le pouce de dessous le dé à coudre et l'écarter, en le redressant, pour permettre au médius de s'appliquer le dessus à l'endroit voulu contre l'ouverture du dé, puis redresser ce doigt en même temps que les autres et le pouce : c'est le deuxième mouvement. Ces deux mouvements doivent être exécutés rapidement, sans arrêt et en un seul temps.

Du bout de chacun des doigts à l'aide du pouce. — On peut, à l'aide du pouce, transférer facilement le dé à coudre de l'extrémité de chacun des doigts au même pincement perpendiculaire arrière. Nous ne donnerons la description des mouvements nécessaires que pour les deux premiers doigts *brevitatis causa*, car, lorsque l'on saura exécuter la même opération sans l'aide du pouce, on ne se servira guère de cette première manière.

Du bout de l'index. — Porter le dessous du bout du pouce sur la partie du dé à coudre qui recouvre le dessous de la phalangette de l'index en ne pliant ce dernier doigt qu'à partir de la première articulation et en l'inclinant vers l'annulaire. Porter en même temps le dessous du bout du médius sur la partie opposée du dé à coudre, et l'annulaire sur la partie qui recouvre le côté interne de l'index. Profiter ensuite de ce que le dé à coudre est ainsi maintenu, surtout entre le pouce et le médius, pour en retirer de l'intérieur l'extrémité de l'index et placer ce doigt de l'autre côté, dans la position symétrique à celle de l'annulaire. A ce moment, le dé à coudre se trouve dans la position allongée, l'ouverture en bas, entre ces deux doigts. Il ne reste plus qu'à passer le médius dessous, en s'aidant du pouce, pour faire pivoter le dé à coudre en arrière, l'ouverture contre le dessus du médius, et à redresser ce doigt et à écarter le pouce.

On comprend que l'on obtiendrait aussi aisément, en ne faisant pas pivoter le dé à coudre, le pincement arrière allongé, l'ouverture dirigée en bas.

Du bout du médius. — Raccourcir un peu le médius, en le courbant en arrière, de façon à pouvoir placer les côtés internes des phalangettes de l'index et de l'annulaire de chaque côté du dé, et porter, en même temps, le dessous de la pulpe du pouce sur la face antérieure du dé. Ce dernier se trouvant ainsi solidement maintenu entre ces trois doigts, retirer de l'intérieur l'extrémité du médius, que l'on porte d'abord derrière et contre le bord arrière du bas du dé à coudre, pour le pousser en avant et le faire pivoter avec l'aide du pouce, puis, que l'on passe dessous pour en appliquer le dessus à l'endroit voulu contre l'ouverture. Il ne reste plus alors qu'à redresser le médius et à écarter le pouce.

On comprend aisément que, si au lieu de faire pivoter le dé à coudre, on se contentait de passer immédiatement le médius dessous, puis en avant, en écartant le pouce, on obtiendrait la position du pincement arrière allongé, l'ouverture dirigée vers le bas de la main.

Du bout de chacun des quatre doigts sans l'aide du pouce. — *Du bout de l'index.* — Pencher l'index allongé, sans le plier, dans la direction et en avant de l'annulaire, écarter en même temps le médius et l'annulaire et en porter les phalangettes le côté interne de chaque côté du dé à coudre, le bout du médius placé sur la partie supérieure seulement. Profiter de ce que le dé à coudre est ainsi maintenu, pour en sortir le bout de l'index que l'on porte extérieurement sur le même côté que le médius, mais au-dessous de ce doigt. Il faut donc avoir bien soin, tout d'abord, de placer le médius assez haut pour laisser la place nécessaire à l'index. A ce moment, le dé à coudre se trouve maintenu entre l'annulaire et l'index, et ce dernier doigt, en se retirant, l'a fait pivoter en arrière, l'ouverture perpendiculaire aux doigts. Il ne reste plus qu'à passer le médius devenu libre par-dessous et à le redresser, le dessus appuyant contre l'ouverture du dé, pour que celui-ci se trouve placé au pincement perpendiculaire arrière.

Bien qu'il y ait en somme trois petits mouvements distincts à exécuter, le tout doit être accompli en un seul temps.

Du bout du médius. — Plier un peu le médius en arrière, pour le ramener à la hauteur de l'index et de l'annulaire et être ainsi à même de maintenir le dé allongé entre le côté interne de la phalangette de chacun de ces deux doigts. Une fois le dé ainsi maintenu, en retirer le bout du médius et le porter en arrière pour presser contre le bas du dé à coudre de ce côté et le faire pivoter, l'ouverture perpendiculaire aux doigts. Il ne reste plus qu'à passer le médius en avant et à le redresser contre l'ouverture.

Si l'on désire conserver le dé dans la position allongée, il suffit, après avoir sorti le bout du médius, de passer ce doigt en avant en le redressant.

C'est de tous les doigts du bout du médius que s'opère le plus facilement le transfert du dé à coudre au pincement arrière perpendiculaire ou allongé sans l'aide du pouce.

Du bout de l'annulaire. — Plier légèrement l'annulaire en avant et porter l'ongle et le dessus de la phalangette de l'index en travers sur la partie avant du dé à coudre qui recouvre le dessous de l'extrémité de l'annulaire, et le dessous de l'extrémité du médius sur la partie supérieure opposée du dé. Profiter de ce que ce dernier est ainsi maintenu entre ces deux doigts pour en sortir l'extrémité de l'annulaire et la porter extérieurement, sur le dé, contre le médius et un peu au-dessous. A ce moment, le dé étant suffisamment tenu entre l'index et l'auriculaire, abandonner le contact avec le médius et, d'une part, rouler le dé à coudre entre les deux premiers doigts pour le placer à la position perpendiculaire habituelle et, d'autre part, passer le médius par devant et le redresser le dessus contre l'ouverture.

C'est du bout de l'annulaire qu'il est le plus difficile de transférer le dé à coudre au pincement perpendiculaire arrière.

Du bout de l'auriculaire. — Remonter l'auriculaire allongé dans la direction du médius, et en même temps : d'une part, passer par derrière et dessous en le pliant l'annulaire, de manière à ce que le côté interne de la phalangette de ce doigt entre en contact avec le bas de la partie du dé à coudre qui recouvre

le côté externe de la phalangette de l'auriculaire; d'autre part, porter le médius également en travers, le côté externe contre le côté interne de l'auriculaire, un peu au-dessous du dé; d'une dernière part, placer le côté interne de la phalangette de l'index sur le bas du dé recouvrant le côté interne de la phalangette de l'auriculaire. A ce moment, le dé à coudre se trouve donc maintenu entre les extrémités de l'annulaire et de l'index. En profiter pour, concomittamment, retirer le bout de l'auriculaire, placer aussitôt le dessus du médius contre l'ouverture du dé et redresser les doigts. Il y a donc en fait deux mouvements : 1° placer les doigts d'un seul coup, comme il vient d'être expliqué; 2° les redresser en emportant le dé à coudre hors de l'extrémité de l'auriculaire. Mais le tout s'exécute très rapidement, en un seul temps.

Cette passe est, à notre avis, d'une exécution plus facile et plus instantanée que la précédente. La plupart des prestidigitateurs à qui nous l'avons démontrée lui reprochent de nécessiter une souplesse et une indépendance des doigts un peu spéciales. Elle permet une excellente disparition, comme nous le verrons par la suite.

II. — L'ITALIENNE ARRIÈRE. — Cette position n'est possible qu'avec des dés à coudre munis à leur base de rebords assez accentués. Il est alors possible de les pincer dans le pli arrière de la base du pouce par le rebord le plus rapproché du dos de la main.

SECTION II. — LES PRINCIPALES DISPARITIONS.

Nous appliquerons la classification précédemment adoptée pour les pièces de monnaie et les billes de billard, renvoyant aux explications déjà fournies à ce sujet aux II et IIIe parties de ce livre. Nous distinguerons donc les disparitions de dés à coudre en prises simulées, dépôts simulés, dépôts réels momentanés, suivis de reprise dans la même main, jets simulés, prises ou dépôt simulés, suivis d'empalmage arrière.

FIG. 186

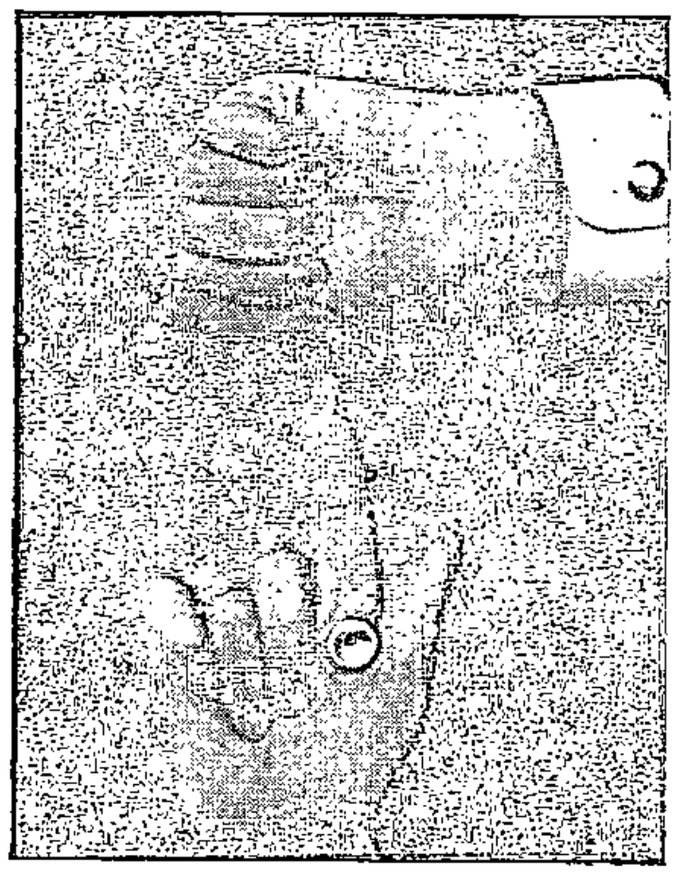


FIG. 187

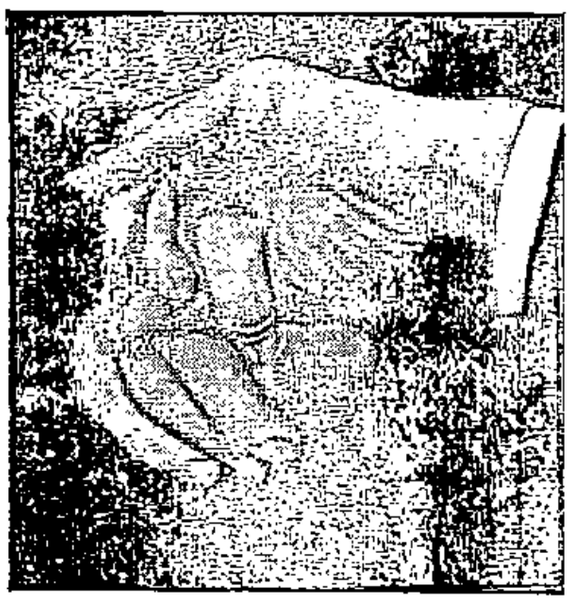


FIG. 188

FIG. 189

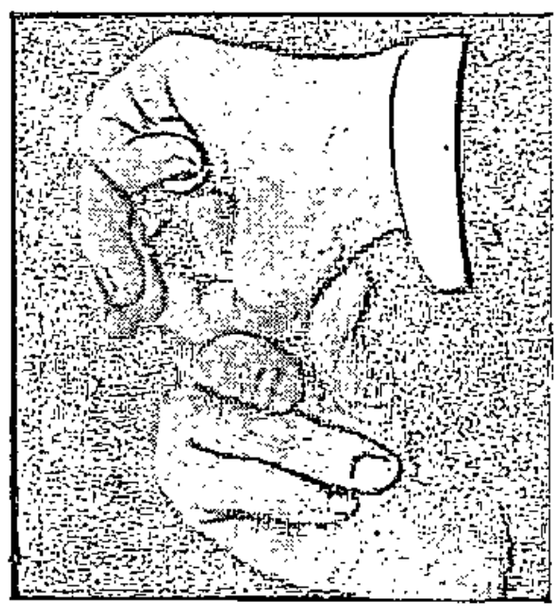


FIG. 190

Les Disparitions

Les Prises simulées

186, 187. — La 1re disparition; la position de départ; la suite (vue arrière).

188, 189, 190. — La 2e disparition; vues arrière, posées par M. J. de Cussé :

1° L'index plié;

2° L'introduction du bout du médius dans le dé;

3° L'index prêt à entrer dans le dé, les doigts de la main gauche écartés, sauf l'auriculaire, pour laisser voir l'action de l'index droit.

§ I. — *Les prises simulées.*

I. — LE DÉ A COUDRE, PLACÉ SUR L'EXTRÉMITÉ DE L'INDEX DROIT, EST SOI-DISANT PRIS DANS LA MAIN GAUCHE RENVERSÉE ET EST, EN RÉALITÉ, TRANSFÉRÉ A L'EMPALMAGE USUEL. — Présenter le dé à coudre recouvrant l'index de la main droite étendu, les autres doigts fermés, le pouce écarté. Se tourner vers la gauche et porter la main droite, du même côté, l'index vertical, le dessus en avant, l'extrémité dirigée en haut. Approcher la main gauche renversée, le dos en avant, les doigts étendus et joints, l'extrémité dirigée vers la gauche, le pouce en bas; le passer en avant et par-dessus l'index droit, pour entourer ce doigt à partir de la naissance. Profiter du masque ainsi formé, pour replier vivement l'index droit, porter ainsi le dé à coudre dans le pli de la base du pouce et redresser le doigt au moment où les doigts de la main gauche se ferment autour de lui. Elever alors la main gauche fermée, jusqu'à ce qu'elle dépasse l'index de la main droite qui apparaît alors démuni du dé à coudre, puis commencer immédiatement les mouvements habituels de pulvérisation, avant d'ouvrir et de retourner cette main pour la montrer vide.

VARIANTE. — Certains artistes, se plaçant face au public, présentent le dé à coudre recouvrant l'index droit, comme il vient d'être dit, mais la main tournée l'intérieur en avant. Ils approchent ensuite la main gauche par devant, le dos en avant, le pouce en l'air et, au moment où cette main va cacher l'index droit, ils retournent celui-ci, toujours vertical, le dessus en avant. Ils déplacent alors les deux mains et le corps vers la gauche, en refermant les doigts de la main gauche autour de l'index droit. C'est au début de ce déplacement que s'opère, en pareil cas, la mise du dé à coudre à l'empalmage usuel, en pliant vivement le doigt qui le porte. A la fin du déplacement, la main gauche fermée se trouve tournée l'intérieur en avant. Le reste va de soi. Sous l'une ou l'autre forme, cette disparition est excellente et d'une exécution facile.

II. — LE DÉ A COUDRE, COIFFANT LE BOUT DE L'INDEX DROIT, DISPARAIT DANS LA MAIN GAUCHE, PUIS REPARAIT AU BOUT DU MÊME DOIGT (M. de Cussé). — Présenter le dé à coudre enfoncé sur l'extrémité de l'index de la main doite, les autres doigts fermés, le pouce écarté, puis tourner le côté droit du corps vers le public, en portant la main droite vers la gauche, la paume dirigée vers le sol, l'index presque horizontal, l'extrémité dirigée vers le fond de la scène. Entourer ce doigt, à partir de la base, avec la main gauche renversée le dos en avant et de telle façon que l'extrémité du pouce replié soit visible. Profiter de cette position pour plier vivement l'index droit, les doigts de la main gauche, à l'exception du pouce, n'étant pas complètement fermés, et porter le dé à coudre aussi loin que possible dans la fourche à la base du pouce droit. Eloigner ensuite diagonalement la main gauche, comme si elle emportait le dé à coudre, et commencer aussitôt les mouvements de pulvérisation. Faire un léger mouvement, d'abord en arrière, puis en avant, avec l'index droit, pour bien attirer l'attention sur l'autre main et, sous le couvert de ce déplacement, introduire l'extrémité du médius dans le dé à coudre et conserver ce doigt replié. Tenir ensuite la main droite immobile, le pouce bien écarté de l'index, puis ouvrir et retourner la main gauche vide : le dé à coudre a disparu.

Entourer, comme précédemment, l'index droit presque horizontal avec la main gauche, allonger aussitôt par-dessous le médius coiffé du dé à coudre, s'emparer de ce dernier entre l'annulaire et l'auriculaire gauches repliés et en coiffer l'index de la main droite, tout en remettant en place le médius de la même main. Il ne reste plus qu'à éloigner la main gauche pour montrer à nouveau le dé à coudre recouvrant l'index droit, comme au début de l'expérience.

Cette passe ingénieuse est de l'invention de M. J. de Cussé, excellent amateur.

§ II. — *Les dépôts simulés.*

Cette deuxième classe de disparitions n'offre pas grand inté-

rêt en ce qui concerne le dé à coudre; les dépôts réels momentanés produisant plus d'effet. Nous en donnerons deux exemples:

I. — LE DÉ A COUDRE, PLACÉ SUR L'EXTRÉMITÉ DE L'INDEX DROIT ET SOI-DISANT DÉPOSÉ DANS LA PAUME DE LA MAIN GAUCHE, EST EN RÉALITÉ CONDUIT A L'EMPALMAGE USUEL. — Présenter le dé à coudre recouvrant l'index de la main droite étendu, les autres doigts fermés, le pouce écarté. Tenir horizontalement la main gauche ouverte, la paume dirigée vers le ciel et l'extrémité des doigts en avant. Placer rapidement l'index droit dans cette main en tournant le corps vers la gauche et la main droite le dos en avant et refermer vivement la main gauche autour de ce doigt, pour le cacher entièrement à la vue du public. Pendant le trajet accompli par la main droite, replier vivement l'index pour mettre le dé à coudre à l'empalmage usuel, puis le redresser au moment où il arrive dans la main gauche qui doit être fermée aussitôt après. Il ne reste plus qu'à retirer l'index démuni du dé à coudre et qu'à élever diagonalement la main gauche, en accomplissant les mouvements de pulvérisation, avant de l'ouvrir pour faire constater la disparition.

C'est, en pareil cas, la rapidité de l'action qui empêche les spectateurs de s'apercevoir que l'index droit a été momentanément plié et que le dé à coudre n'est plus en place au moment de l'arrivée de ce doigt contre la paume gauche. Aussi cette disparition est-elle inférieure à celles de la 3e catégorie.

II. — LE DÉ A COUDRE, PLACÉ SUR L'EXTRÉMITÉ DE L'INDEX DROIT ET SOI-DISANT MIS DANS LA BOUCHE, EST, EN RÉALITÉ, TRANSFÉRÉ A L'EMPALMAGE USUEL. — Etant face au public, présenter le dé à coudre au bout de l'index de la main droite, tournée le dos en avant, à la hauteur et à trente centimètres environ du visage. Feindre de le porter dans la bouche en pliant le poignet et en élevant suffisamment le dos de la main pour aider à masquer l'action qui intervient alors. Pendant le trajet, plier l'index, transporter le dé à coudre à l'empalmage du pli de la base du pouce et ne mettre dans la bouche que l'index nu. Gonfler momentanément la joue avec la langue, puis feindre d'avaler en retirant l'index : le dé a disparu.

§ III. — *Les dépôts réels momentanés suivis de reprise dans la même main.*

C'est dans cette classe que rentrent deux des meilleures disparitions.

I. — LE DÉ A COUDRE, PLACÉ SUR L'EXTRÉMITÉ DE L'INDEX DROIT ET POSÉ A L'INTÉRIEUR DE LA MAIN GAUCHE, EST MIS A L'EMPALMAGE USUEL PENDANT QUE CETTE MAIN SE REFERME. — Tenir la main gauche horizontale, l'intérieur dirigé vers le ciel et l'extrémité des doigts en avant. Présenter le dé à coudre au bout de l'index droit étendu, les autres doigts fermés, le pouce écarté. Placer l'index droit le dessus contre l'intérieur des phalangines des doigts allongés et joints, de la main gauche et perpendiculairement à leur direction, l'extrémité ne dépassant pas l'index gauche. Commencer à fermer les doigts de la main gauche en entraînant l'index droit appliqué sur eux, ce qui a pour résultat de faire tourner en avant le dos de la main droite. Dès que le mouvement est assez accentué, pour que l'index et le dé à coudre qui le surmonte soient soustraits à la vue du public, replier vivement ce doigt, pour porter le dé à l'empalmage usuel et le redresser aussitôt, pour que les doigts de la main gauche puissent se refermer complètement dessus. Les deux mains se déplacent en même temps en arrière et sur la gauche et le corps suit le mouvement. Il ne reste plus qu'à élever diagonalement la main gauche fermée pour montrer d'abord l'index droit dépouillé, puis, après les mouvements habituels de pulvérisation, la main gauche, ouverte à cet effet, vide.

Au lieu de conserver les autres doigts de la main droite fermés, on peut les étendre sous la main gauche, une fois l'index placé, comme il a été expliqué, dans l'intérieur de cette main.

II. — LE DÉ A COUDRE, RECOUVRANT L'EXTRÉMITÉ DE L'INDEX DROIT, EST PLACÉ, AINSI QUE CE DOIGT, CONTRE LA PAUME DE LA MAIN GAUCHE REFERMÉE AUSSITOT. L'INDEX DROIT EST ENSUITE RETIRÉ EN EMPORTANT LE DÉ, TRANSFÉRÉ IMMÉDIATEMENT APRÈS

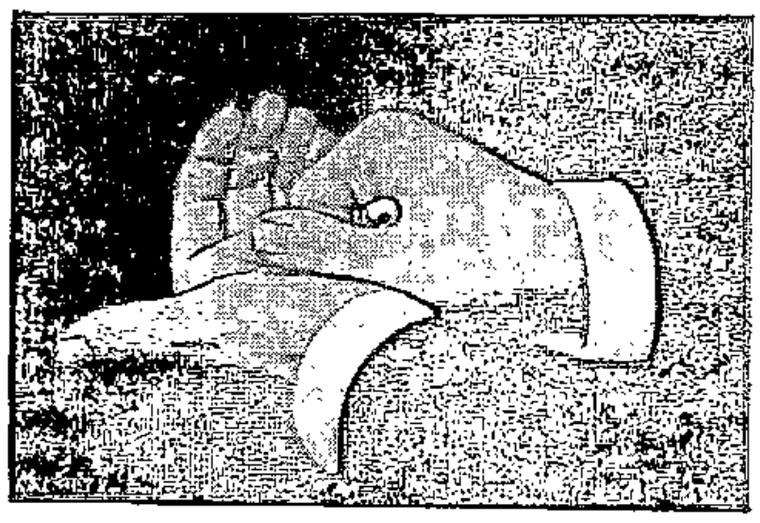


FIG 191

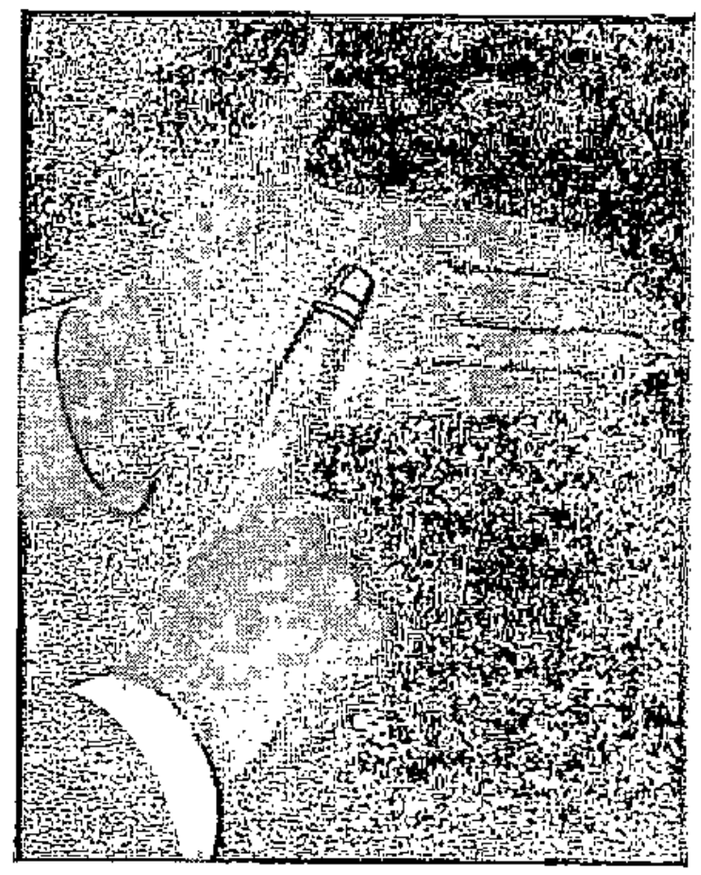


FIG. 192

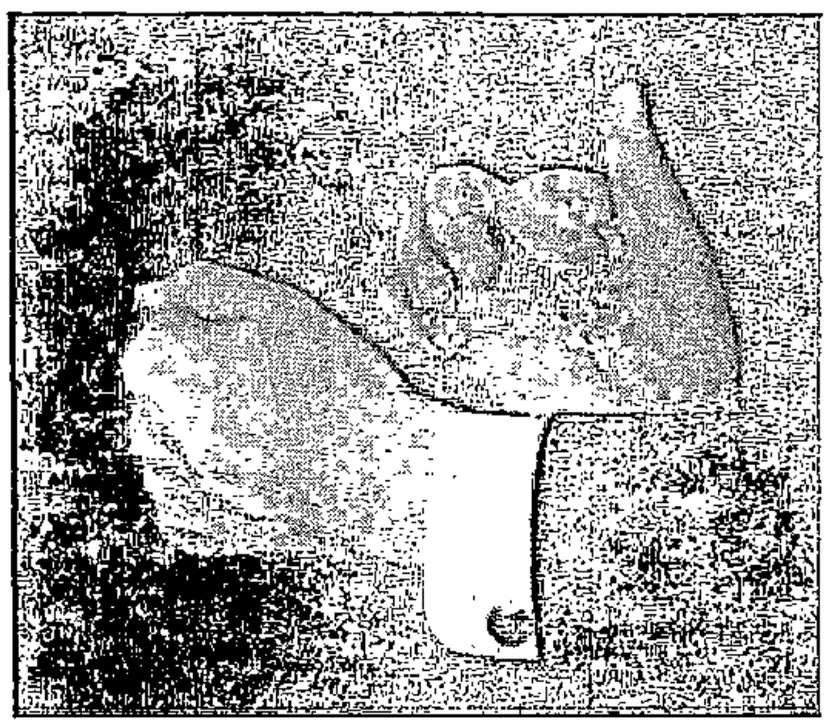


FIG. 193

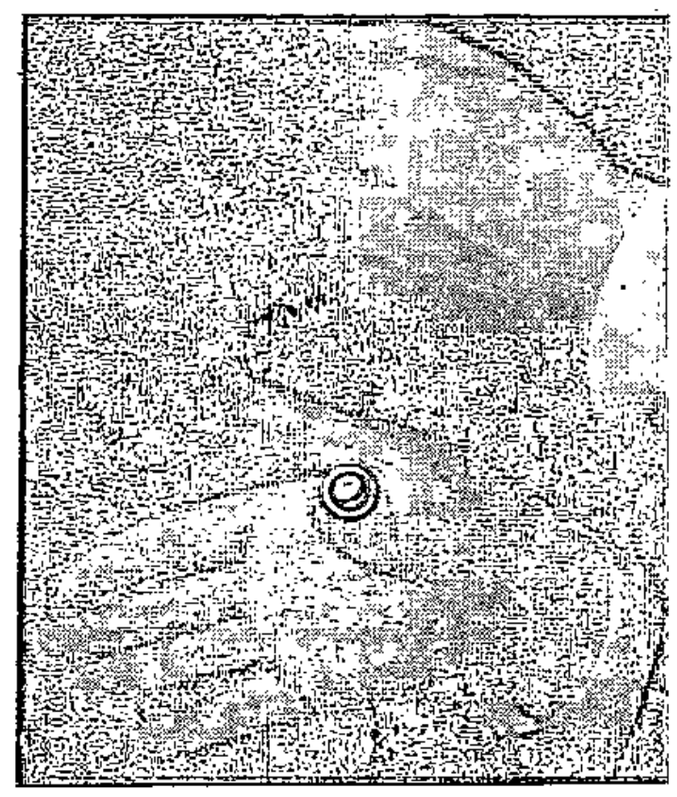


FIG. 194

Les Disparitions (suite)

Les Dépôts réels momentanés suivis de reprise

191. — La 1re disparition ; en cours d'exécution (vue arrière).

192, 193, 194. — La 2e disparition :

1° La position de départ ;

2° La mise du dé à l'empalmage usuel (vue arrière) ;

3° La fin du mouvement (vue arrière).

A L'EMPALMAGE USUEL (M. Nate Leipzig). — Présenter le dé à coudre sur l'extrémité de l'index de la main droite étendue, les autres doigts fermés, le pouce écarté. Tourner le côté droit du corps vers le public et tenir le bras gauche à demi-allongé, la main gauche étendue l'intérieur en avant, les doigts joints, l'extrémité dirigée vers la gauche, le pouce écarté et dirigé en l'air. Placer l'index droit, le dessous contre la paume de la main gauche, l'extrémité recouverte du dé dirigée vers le haut, mais ne dépassant pas la main. Fermer lentement les doigts de la main gauche, en ayant soin toutefois de ne pas les serrer contre le dessus de l'index droit qui se trouve dès lors emprisonné. Le dé à coudre est donc bien à ce moment contenu dans la main gauche. C'est alors que doit s'en opérer le retrait invisible.

Elever un peu le dos de la main droite et retirer vivement l'index en le repliant, pour mettre immédiatement le dé à coudre à l'empalmage usuel dans la main droite, tout en déplaçant cette main, d'abord vers la droite, puis vers la gauche et en bas, comme pour appeler par ce geste l'attention des spectateurs sur l'autre main demeurée immobile et censée retenir le dé à coudre. Remuer ensuite les doigts de la main gauche pour pulvériser le dé à coudre puis les ouvrir pour faire constater la disparition.

Si le mouvement de la main droite est correctement exécuté, il est impossible d'apercevoir le dé à coudre au moment du retrait ; il doit être placé à sa nouvelle position dès le premier déplacement de la main vers la droite et, pendant l'accomplissement du deuxième déplacement, les doigts et le pouce doivent être étendus le dessus en avant et légèrement écartés.

Cette disparition, qui offre une grande analogie avec la deuxième disparition de la pièce de monnaie de la classe correspondante, est très efficace. Il est bon de la faire alterner avec la précédente pour dérouter le public, étant donné la différence du procédé d'exécution employé : la première permettant de retirer lentement l'index droit, la seconde de fermer lentement la main gauche.

On peut encore, pour varier, au lieu de placer directement l'index droit dans la paume de la main gauche, le mettre d'abord, comme pour la première disparition, le dessus contre

l'intérieur des doigts de cette main dont l'action en se fermant le fera retourner en sens inverse dans la position propice.

Signalons enfin que la passe inverse est réalisable, c'est-à-dire qu'il est possible de porter l'index recouvert au dernier moment du dé à coudre dans la main gauche, sans que les spectateurs s'en aperçoivent, mais, en pareil cas, il faut tenir la main gauche renversée le dos en avant, pour que le dé à coudre soit immédiatement caché derrière, sans qu'il soit nécessaire de fermer les doigts pour arriver à ce résultat, comme le nécessiterait la position inverse de la main.

§ IV. — *Les prises ou dépôts réels momentanés suivis d'empalmage arrière dans la même main*

I. — LE DÉ A COUDRE, PLACÉ SUR L'UN QUELCONQUE DES QUATRE DOIGTS DE LA MAIN DROITE, EST TRANSFÉRÉ A UN PINCEMENT ARRIÈRE. — Présenter le côté gauche du corps au public, tenir le bras droit presque complètement allongé, la main droite étendue verticalement en large, l'intérieur en avant, le pouce écarté et dirigé vers le ciel, avec le dé à coudre placé sur l'extrémité de l'un quelconque des quatre doigts. Approcher la main gauche le dos en avant, les doigts réunis l'extrémité dirigé en l'air et en entourer la main droite à partir de la naissance des doigts en passant le pouce par-dessous et derrière et les autres doigts par-dessus. Profiter de ce que l'extrémité des doigts de la main droite, et par conséquent le dé à coudre, se trouvent ainsi cachés, pour transférer ce dernier du bout du doigt qu'il recouvre au pincement arrière perpendiculaire ou allongé derrière cette main, pendant que la main gauche glisse vers l'extrémité des doigts et se referme ensuite, comme si elle emportait le dé à coudre. Il ne reste plus qu'à ramener cette dernière main vers la gauche pour la retourner, tout en en remuant les doigts, puis à l'ouvrir pour la montrer vide.

Nous n'avons pas à entrer dans le détail des mouvements de doigts nécessaires pour amener le dé de l'extrémité de l'un d'eux au pincement arrière sans l'intervention du pouce, en ayant donné une longue description dans la section précédente.

II. — LE DÉ A COUDRE, DÉPOSÉ DANS LA MAIN GAUCHE, EST TRANSFÉRÉ A L'ITALIENNE ARRIÈRE DANS LA MÊME MAIN. — Cette disparition suppose nécessairement l'emploi d'un dé à coudre muni à la base d'un rebord assez accentué.

Présenter le dé à coudre recouvrant l'extrémité de l'index droit étendu, les autres doigts fermés, le pouce écarté. Tourner le côté droit du corps vers le public et placer l'index dans la paume de la main gauche tenue horizontalement l'intérieur dirigé en haut. Fermer la main gauche et pousser l'index droit jusqu'à ce que le pouce gauche puisse prendre possession du dé à coudre. Retirer alors l'index dépourvu du dé et commencer, avec la main gauche les mouvements habituels de pulvérisation. Sous couvert de ces mouvements, le pouce amène le dé à coudre dans la position voulue pour que le rebord en puisse être pincé à l'italienne arrière. Il ne reste plus qu'à ouvrir la main en écartant les doigts pour en montrer l'intérieur vide.

§ V. — *Les jets simulés*

I. — LE DOS DE LA MAIN TOURNÉ EN AVANT. — Le côté droit du corps étant présenté au public; il est facile, sous le couvert du mouvement de bas en haut qui accompagne le jet simulé dans l'espace, de transférer le dé à coudre de l'extrémité de l'un quelconque des doigts ou du pouce à une des positions que nous avons décrites dans l'intérieur de la main.

Du bout du pouce. — Le dé à coudre sera aisément transféré au pincement perpendiculaire avant, le bout arrondi placé contre le dessous du médius.

Du bout de l'index et du médius. — Nous avons vu que l'on transportait commodément le dé à coudre de ces positions à l'empalmage usuel.

Du bout de l'annulaire et de l'auriculaire. — Nous savons qu'en pareil cas il est plus facile de mettre le dé à l'empalmage ordinaire.

Les mêmes mouvements peuvent encore être accomplis, sous le couvert du jet simulé du dé à coudre, dans un récipient. Nous renvoyons, pour les autres détails, aux explications déjà données sur le même sujet à propos des pièces de monnaie et des billes de billard, *mutatis mutandis*.

II. — L'INTÉRIEUR DE LA MAIN TOURNÉ EN AVANT. — Un léger mouvement circulaire, d'avant en arrière, puis de bas en haut, permet, dans cette hypothèse, de dissimuler les mouvements de doigts, décrits plus haut, nécessaires pour faire passer le dé à coudre de l'extrémité d'un des quatre doigts à un pincement arrière, sans intervention du pouce.

SECTION III. — LE DOUBLE EMPALMAGE. LES AUTRES MANIÈRES DE MONTRER LES MAINS VIDES, TOUT EN CONSERVANT LE DÉ A COUDRE. LES DIVERS PASSAGES DU DÉ A COUDRE D'UNE MAIN A L'AUTRE MAIN.

§ I. — *Le double empalmage*

Le double empalmage du dé à coudre n'offre aucune difficulté, quand on sait opérer déjà les divers transferts des pincements avant aux pincements arrière que nous avons expliqués dans la section I. C'est en étudiant ces transferts que nous avons imaginé les méthodes suivantes de double empalmage, ignorant si d'autres opérateurs en ont créé de leur côté d'analogues ou de différentes.

Il s'agit, tout d'abord, de faire passer le dé à coudre de l'extrémité du pouce ou de l'un quelconque des quatre doigts à l'un des pincements arrière, précédemment décrits, sous le couvert d'un jet simulé dans l'espace. Il se trouvera par suite : soit au pincement perpendiculaire, l'ouverture placée contre le dessus du médius; soit au pincement allongé. Le premier cas sera le plus fréquent, car c'est la position que l'on obtient forcément quand, au début, le dé à coudre est placé sur le pouce, l'index ou l'annulaire et, facultativement, quand il se trouve sur le médius. Il s'agit ensuite de montrer successivement la

main étendue le dos puis à nouveau l'intérieur tourné en avant, sans jamais laisser voir le dé à coudre.

Plusieurs solutions, toutes réalisables, se présentent à l'esprit, nécessitant ou non l'emploi du pouce.

PREMIÈRE MÉTHODE (avec le pouce). — Le premier moyen, le plus facile de tous, consiste à faire passer successivement le dé à coudre du pincement perpendiculaire arrière, l'ouverture contre le dessus du médius, au même pincement avant, avec l'aide du pouce et, de cette dernière position, à la précédente, chaque fois sous le couvert du retournement de la main.

Nous avons expliqué comment s'opéraient ces changements de position. Il n'y a, dans le cas présent, qu'à n'en commencer chaque fois l'exécution qu'une fois les doigts suffisamment pliés derrière le masque fourni par le dos de la main, tournée immédiatement dans la première phase et conservée d'abord ainsi dans la deuxième phase, le dos tourné en avant, comme cela a été développé à propos des pièces de monnaie et des billes de billard, dans des passages auxquels il est bon de se reporter.

PROCÉDÉ COMPLÉMENTAIRE (avec le pouce). — L'inconvénient de ce premier moyen, outre l'emploi du pouce, est qu'il ne permet pas de tenir les doigts écartés, même après l'exécution de la première phase, c'est-à-dire lorsque la main se trouve tournée le dos du côté du public. Pour y remédier, il faut, de temps à autre, lorsque le dos de la main est ainsi tourné en avant, avec le pouce aidant à maintenir le dé à coudre déjà pincé entre l'index et l'annulaire, introduire à l'intérieur l'extrémité du médius, puis achever de plier ce doigt pour amener le dé à l'empalmage usuel et redresser et écarter les doigts. Pour montrer après l'intérieur de la main vide, plier le médius pour l'introduire dans le dé à coudre et prendre ainsi possession de ce dernier puis, en le redressant légèrement, porter le bout du pouce sur le sommet du dé à coudre pour le faire pivoter en arrière, ainsi qu'il a été expliqué à la section I, pour en placer l'ouverture contre le dessus du médius. Cette manœuvre a lieu derrière l'écran formé par le dos de la main. Une fois le

dé à coudre dans la position sus-indiquée, il ne reste plus qu'à retourner la main l'intérieur en avant, en redressant les doigts et en écartant le pouce.

Deuxième méthode (sans le pouce). — Elle consiste à faire passer le dé à coudre du pincement arrière perpendiculaire, l'ouverture contre le dessus du médius, au même pincement avant, avec retour au premier pincement, toujours sous le couvert d'un retournement de la main, accompagnant chaque changement de position.

Nous avons décrit les mouvements de doigts nécessaires pour réaliser ces deux changements de position dans la section I; mais nous avons fait observer que surtout le passage du pincement arrière au même pincement avant était assez difficile à réussir sans l'aide du pouce. Cette difficulté est augmentée. sans être insurmontable loin de là, quand l'exécution doit avoir lieu concurremment avec un retournement de la main. Aussi vaut-il mieux adopter de préférence l'une ou l'autre des deux méthodes suivantes et même toutes les deux car elles répondent à deux hypothèses distinctes.

Troisième méthode (sans le pouce). — Elle consiste à transférer le dé à coudre successivement du pincement perpendiculaire arrière, l'ouverture contre le dessus du médius, au pincement avant allongé, l'ouverture dirigée vers le bas de la main, avec retour à la première position, chaque changement étant combiné avec l'indispensable retournement de la main.

Cette méthode est aisée et d'une exécution très rapide. Une légère pression du médius en chaque sens contre le dé à coudre, quand on redresse ce doigt après l'avoir fait passer au-dessous dans l'espace libre existant entre l'index et l'annulaire, suffit à placer le dé dans la position voulue, ainsi que nous l'avons expliqué dans la section I.

Quatrième méthode (sans le pouce). — C'est l'inverse de la précédente : Elle consiste dans le passage du dé à coudre du pincement arrière allongé, l'ouverture dirigée vers le bas de la main, au pincement perpendiculaire avant, l'ouverture

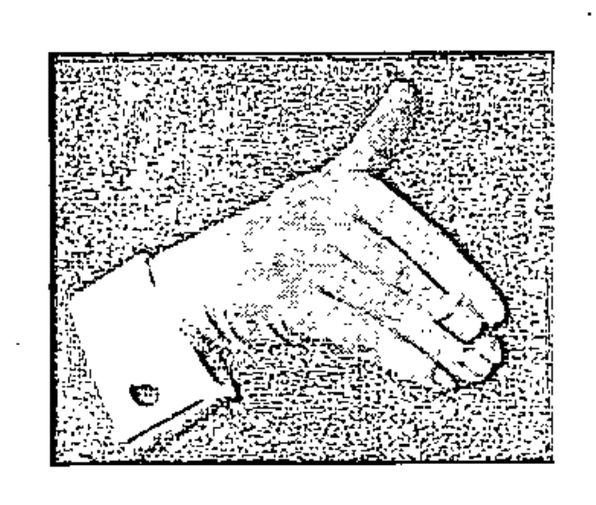


FIG. 195

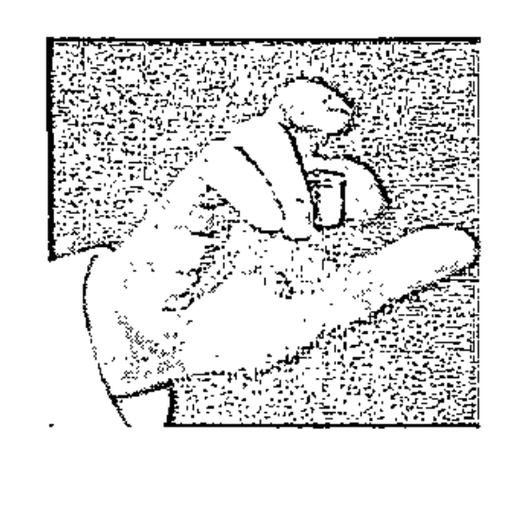


FIG. 196

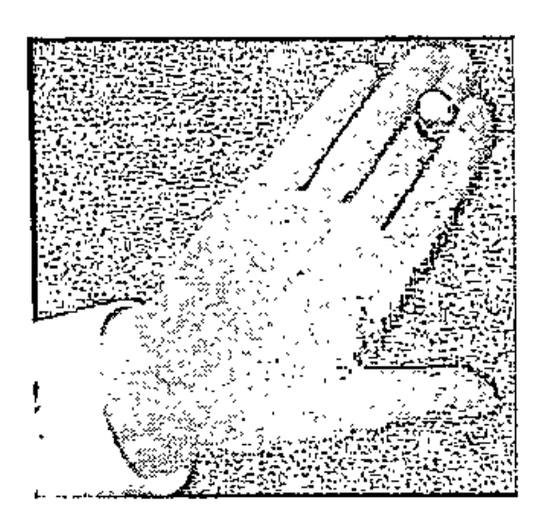


FIG. 197

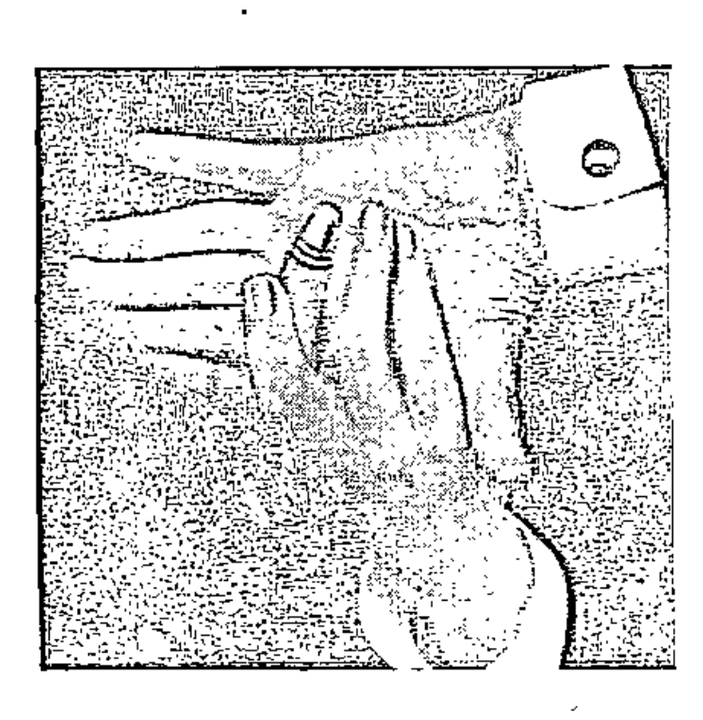


FIG. 198

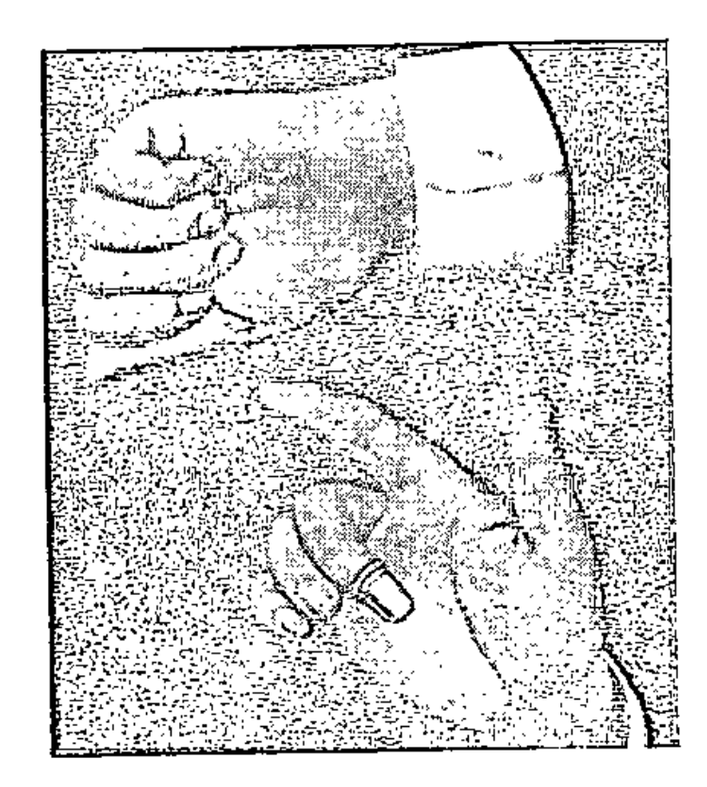


FIG. 199

Le Double Empalmage

(4e Méthode sans le pouce, vues arrière)

195. — La main commence à se retourner.
196. — Le passage du médius derrière le dé.
197. — Le mouvement terminé, le dé placé au pincement perpendiculaire avant, l'ouverture contre le médius.

La Disparition par emploi du Double Empalmage

(Vues arrière)

198. — Le dé au bout de l'index prêt à être saisi entre les extrémités du médius et de l'annulaire.
199. — Le dé dissimulé, à la fin du mouvement, sur le bout du médius replié.

placée contre le dessous du médius, suivi du retour à la première position, toujours avec accompagnement du retournement de la main dans les deux sens.

Elle est d'une exécution peut-être encore plus facile que la précédente et elle est tout aussi rapide. Elle convient tout à fait au cas où, au moment du jet préparatoire simulé dans l'espace, le dé à coudre recouvrait le médius et où il a été transféré au pincement allongé derrière ce doigt. On pourrait aussi, dans la même hypothèse, passer du pincement allongé arrière au pincement avant, mais nous avons vu, à la section I, que ce changement de position était, en pratique, plus difficile à réaliser à raison de la forme tronconique du dé à coudre.

PROCÉDÉ COMPLÉMENTAIRE DES TROISIÈME ET QUATRIÈME MÉTHODES (sans le pouce). — Les deux méthodes de double empalmage, que nous venons d'indiquer, sont très pratiques, mais elles offrent le même inconvénient de ne pas permettre d'écarter les doigts, même quand c'est le dos de la main qui est tourné du côté des spectateurs. Il faut donc les compléter en amenant, de temps en temps, le dé à coudre à la position de l'empalmage usuel, en introduisant à l'intérieur l'extrémité du médius que l'on plie ensuite jusque dans la fourche de la base du pouce, afin d'être après à même de redresser et d'écarter les doigts, comme nous l'avons dit à propos de la première méthode de double empalmage. On peut ensuite replacer directement le dé à coudre, sans l'intervention du pouce, à l'un des deux pincements arrière requis par chacune de ces méthodes, tout en retournant la main l'intérieur en avant. Pour obtenir ce résultat, plier les doigts et introduire l'extrémité du médius dans l'ouverture du dé à coudre, pour en reprendre possession et l'enlever. Dès que le dé à coudre se trouve à quelques centimètres au-dessus du pli de la base du pouce, presser de chaque côté contre lui les extrémités (côté interne) de l'index et de l'annulaire et le maintenir ainsi suffisamment dans la position allongée pour pouvoir en retirer le médius. Il n'y a plus, dès lors, si on désire conserver le dé à coudre au pincement allongé arrière, comme dans la quatrième méthode, qu'à passer le médius dessous

et à l'allonger en avant et, si on veut mettre le dé à coudre au pincement perpendiculaire arrière, comme dans la troisième méthode, qu'à le faire pivoter, d'abord en appuyant la pulpe du médius sur le bord arrière de l'ouverture avant de placer le dessus de ce doigt contre l'ouverture, puis, dans l'une et l'autre hypothèse, qu'à redresser les doigts réunis tout en retournant la main.

PROCÉDÉ DONNANT L'ILLUSION DU DOUBLE EMPALMAGE. — Il consiste, le dos de la main étant tourné en avant et le dé à coudre placé à l'empalmage usuel, à reprendre possession du dé en y insérant l'extrémité de l'index, de placer ensuite la partie supérieure de ce doigt derrière le médius également plié, de façon à ce que ce dernier cache ensuite complètement le dé à coudre, quand la main sera étendue l'intérieur en avant. Redresser alors les doigts et retourner franchement la main. Si on tient bien la main dans l'angle voulu et sans la conserver immobile, les spectateurs s'imaginent la voir entièrement vide et ne s'aperçoivent pas du subterfuge employé. Nous avons vu utiliser avec succès ce procédé au théâtre.

DISPARITION DU DÉ A COUDRE PERMETTANT DE MONTRER LES DEUX COTÉS DE LA MAIN VIDES (Personnelle). — Présenter le dé à coudre recouvrant l'extrémité de l'index droit. Tourner le côté droit du corps vers les spectateurs, en portant la main droite vers la gauche, l'intérieur en avant l'extrémité des doigts dirigée vers le ciel. Approcher la main gauche renversée, le dos en avant, devant la main droite, pour l'entourer à partir de la naissance des doigts. Profiter du masque ainsi formé pour transporter, sans l'aide du pouce toujours écarté, le dé à coudre de l'extrémité de l'index au pincement perpendiculaire arrière, l'ouverture contre le dessus du médius, dans la main droite puis remonter la main gauche et la refermer au delà de l'autre main comme si elle emportait le dé à coudre. Retourner immédiatement après la main droite et, sous le couvert de ce mouvement, transporter le dé à coudre en insérant dedans l'extrémité du médius à l'empalmage usuel dans cette main, puis en diriger

l'index vers la main gauche qui s'éloigne en pulvérisant soi-disant le dé et enfin retourner, ouvrir et montrer vide cette dernière main.

Au lieu de placer ainsi le dé à coudre à l'empalmage du pli de la base du pouce, nous nous contentons souvent, après avoir inséré le bout du médius à l'intérieur pendant le retournement de la main, de le conserver tout simplement à l'extrémité de ce doigt légèrement recourbé, de même que l'annulaire, à partir de la deuxième articulation, l'index allongé restant dirigé vers l'autre main. La position de la main droite, en pareil cas, est naturelle et il est impossible d'apercevoir le dé à coudre.

Cette disparition qui rappelle tout à fait celle de la pièce de monnaie que nous avons décrite dans la deuxième partie, comme une application directe du double empalmage, n'offre aucune difficulté spéciale, quand on possède les principes exposés à la section I.

§ II. — *Les autres manières de montrer les mains vides tout en tenant un dé à coudre dissimulé.*

On arrive à ce résultat : montrer les mains vides, tout en y conservant le dé à coudre caché au moyen du passage successif de cet objet d'une main dans l'autre accompli à l'insu du public. Ces transferts sont analogues à ceux que nous avons décrits à propos des pièces de monnaie, aussi entrerons-nous dans moins de détails. Nous en indiquerons seulement trois.

I. — Le tranfert du dé a coudre, dans l'intérieur des deux mains, a l'empalmage usuel. — Ce transfert s'emploie plus particulièrement après une disparition effectuée dans la main gauche. Le plus souvent, en pareil cas, on présente le côté droit du corps au public, le dé se trouve dissimulé à l'empalmage usuel dans la main droite tournée le dos en avant et la main gauche verticalement en large est ouverte, l'intérieur en étant dirigé vers les spectateurs. Passer alors la main droite le long de la main gauche, depuis le poignet jusque vers l'extrémité des doigts, comme pour bien attirer l'attention sur elle. Au mo-

ment où les mains sont exactement superposées et où, par suite, la gauche est entièrement cachée, en plier l'index pour en introduire l'extrémité dans l'ouverture du dé à coudre placé au pli de la base du pouce droit et le transporter au pli de la base du pouce gauche puis étendre ce doigt à nouveau. Le tout s'accomplit en un clin d'œil, car à peine les mains coïncident-elles, que l'on commence à retourner le corps, le côté gauche en avant, en les entraînant dans ce mouvement et il faut que l'index soit déjà redressé au moment où la main gauche, par suite du changement de position, commence à être exposée à la vue du public.

Après l'exécution de ce demi-tour, on se trouve dans la position symétrique à celle du début de l'autre côté du corps et les spectateurs ont vu, tour à tour, les deux côtés de chaque main. Passer alors, comme précédemment, cette fois-ci la main gauche devant et le long de l'intérieur de la main droite et en profiter pour replacer, à l'aide de l'index droit, le dé à coudre à l'empalmage usuel dans la main droite, au moment d'accomplir un nouveau retournement du corps et des mains en sens inverse du précédent, pour se retrouver dans la position du début, après avoir montré à nouveau les mains vides des deux côtés.

La difficulté de ce transfert réside dans l'action rapide de chaque index, exactement combinée avec le retournement. L'idée nous en a été fournie par M. André Pinon, amateur des plus distingués.

II. — Le tranfert du dé a coudre, des deux cotés des mains, au pincement perpendiculaire. — Ce transfert trouve plus particulièrement son application après une disparition effectuée dans la main droite, par exemple après un jet simulé dans l'espace. Par hypothèse, le dé à coudre se trouve donc placé au pincement perpendiculaire arrière, l'ouverture appliquée contre le dessus du médius et les spectateurs voient le côté gauche du corps et l'intérieur de la main droite étendue verticalement en large. Passer alors la main gauche, disposée de même, mais le dos en avant, le long de la main droite, depuis le poignet jusqu'à ce qu'elle la recouvre exactement. Profiter aussitôt de ce masque pour plier le médius droit et faire passer le dé à

coudre, de la manière bien connue, au même pincement perpendiculaire avant. Retourner ensuite le corps et les mains se touchant par le haut, pour prendre la position symétrique à celle du début de l'autre côté du corps. Les spectateurs, qui ont d'abord vu l'intérieur de la main droite et le dos de la main gauche, voient maintenant le dos de la première et l'intérieur de la deuxième main, le dé à coudre restant caché au pincement perpendiculaire avant de la main droite.

Pour revenir à la position du début. — Passer la main droite depuis la naissance du poignet, jusqu'à ce qu'elle recouvre complètement la main gauche. En profiter, pour transporter le dé à coudre invisiblement au pincement perpendiculaire avant, le bout arrondi contre l'intérieur du médius gauche. Retourner alors le corps et les mains réunies sur la gauche, mais s'arrêter face au public, la main gauche verticalement en large, le dos en avant, le pouce en haut, placée devant le milieu du corps. Passer la main droite, tenue de même, le long de l'autre main, d'abord du côté du dos de cette main depuis le poignet jusqu'au delà de l'extrémité des doigts, ensuite, et dans les mêmes conditions, à l'intérieur et profiter de ce deuxième passage pour reprendre possession du dé à coudre au pincement perpendiculaire arrière, l'ouverture contre le dessus du médius droit. Porter en même temps les deux mains sur la droite, en tournant le corps du même côté et retourner, sous le couvert de la main gauche, la main droite l'intérieur en avant pour la placer au-delà. On se retrouve donc exactement dans la position de départ, après avoir montré, une fois de plus, les deux côtés des mains vides.

Il suffit de savoir tenir correctement le dé à coudre dans les deux mains, aux deux sortes de pincements perpendiculaires, avant et arrière, décrits dans la section I, pour être à même d'exécuter ce deuxième transfert.

III. — Le tranfert du dé a coudre, du même coté du corps, de l'italienne arrière a l'empalmage usuel. — Ce transfert ne peut s'exécuter que si l'on se sert d'un dé à coudre

muni à la base d'un rebord assez accentué. Il intervient après la disparition dans la main gauche, suivie de la mise du dé à coudre à l'italienne arrière dans la même main que nous avons décrite dans la section précédente, § IV, II. Une fois la main gauche ouverte et étendue, comme il a été dit, passer la main droite d'abord le long de l'intérieur de cette main, pour bien attirer l'attention sur le fait qu'elle est vide de ce côté. Une fois arrivé à l'extrémité des doigts, retourner la main gauche, alors complètement cachée, sur elle-même et, au moment où l'arrière du pouce passe contre le côté interne de la fourche du pouce droit, en profiter pour saisir, à cet endroit, le côté arrondi du dé à coudre ainsi transféré à l'empalmage usuel. Montrer alors à la fois les dos des deux mains vides, comme l'autre côté déjà vu par les spectateurs.

§ III. — *Les passages apparents du dé à coudre d'une main dans l'autre*

Les dés à coudre se prêtent, comme les pièces de monnaie et les cartes à jouer, aux soi-disant passages d'une main dans l'autre à travers les genoux et en outre à diverses autres traversées du corps ou du visage.

Il faut, nécessairement, avoir en pareil cas un dé à coudre dans chaque main, le premier visible sur l'extrémité d'un des doigts d'une des deux mains, le second dissimulé dans l'autre main. C'est le changement de position de chaque dé qui donne l'illusion du voyage réel du dé visible d'une main dans l'autre.

Ces voyages, quand il s'agit du dé à coudre, s'opèrent le plus souvent le dos de la main tourné vers le public et c'est cette première classe que nous allons d'abord étudier :

I. — Le dos des mains tourné en avant. — *Traversée du genou droit ou des deux genoux.* — Se placer face au public, tenir secrètement un dé à coudre à l'empalmage usuel dans la main gauche toujours conservée le dos en avant. Présenter le dé à coudre, placé sur l'index, de la main droite et annoncer que l'on va lui faire traverser le genou droit. Fermer un peu la

main, comme pour avoir plus de force, puis la baisser le dos en avant, pour frapper le dessus du genou avec l'index étendu recouvert du dé à coudre : c'est la feinte. Recommencer la même action, mais, avant d'étendre l'index, loger le dé à coudre à l'empalmage usuel et ne frapper le genou qu'avec l'extrémité du doigt seule. Passer la main droite derrière le genou pour recueillir le dé à coudre de l'autre côté, c'est-à-dire profiter de ce que la main est alors cachée pour transférer le dé à coudre de l'empalmage usuel, à l'extrémité de l'index et le montrer dans cette position.

Placer ensuite les mains le dos en avant, de chaque côté du genou droit et, après avoir écarté latéralement la main droite, l'index recouvert du dé à coudre, la ramener assez vivement vers la couture externe du pantalon. Tout en accomplissant ce dernier mouvement, transférer vivement le dé à coudre à l'empalmage usuel et étendre à nouveau l'index. Transférer aussitôt après le dé à coudre de la main gauche de l'empalmage usuel à l'index étendu ensuite contre la couture interne du pantalon. Il semble bien, quand la coordination des deux actions est réussie, que le dé à coudre a passé d'un index à l'autre à travers le genou. Après avoir exécuté la traversée du genou en sens inverse, pour rétablir les choses en l'état primitif, joindre les deux genoux et, pour varier, exécuter la passe précédente dans cette nouvelle position.

Traversée de la tête ou du corps. — Commencer comme précédemment, en n'employant qu'une seule main. Par exemple, frapper le haut du crâne avec l'index droit et retirer le dé à coudre de l'intérieur de la bouche. Se mettre l'index recouvert du dé à coudre dans l'œil et extraire ensuite le dé, au bout du même doigt, de l'orifice buccal. C'est toujours le même procédé : le transfert du dé à coudre de l'extrémité de l'index à l'empalmage usuel, avec retour à la première position qui est mis à contribution. On se servira ensuite concurremment des deux mains et des deux dés à coudre, pour la soi-disant traversée de la tête d'une oreille à l'autre par le même dé à coudre ou pour le passage du même objet à travers le corps. Ce sont là des applications du principe de la traversée à travers les genoux.

Passage à travers l'espace. — Pour varier, on peut produire le changement de position du dé à coudre dans chaque main sous le couvert d'un simple déplacement des mains.

Se présenter, dans ce cas, face au public ; tenir les mains fermées, à l'exception de l'index étendu, la paume dirigée vers le sol, le dos presque horizontal mais plutôt incliné en avant à la hauteur du milieu du corps, la main droite plus éloignée du corps et un peu à droite, l'extrémité de l'index recouverte du dé à coudre dirigée obliquement à droite, la main gauche dans une position parallèle mais plus rapprochée du corps. Faire prendre aux mains la position symétrique à gauche, c'est-à-dire les tourner dans cette direction en changeant leurs positions respectives, la main droite devenant par suite la plus rapprochée du corps et les index dirigés obliquement à gauche. Pendant ce déplacement des mains, transférer rapidement le dé à coudre de la main droite de l'extrémité de l'index à l'empalmage usuel et celui de la main gauche de l'empalmage usuel au bout de l'index. Pour les spectateurs, l'unique dé à coudre aura passé dans l'espace d'un index à l'autre.

D'autres opérateurs effectuent ce même voyage du dé à coudre en tenant les mains à la hauteur des épaules, le dos en avant et les index verticaux l'extrémité en l'air.

II. — L'INTÉRIEUR DES MAINS TOURNÉ EN AVANT. — *La traversée du genou droit ou des deux genoux.* — En pareil hypothèse, l'analogie est beaucoup plus grande avec la même traversée exécutée avec la pièce de monnaie. — Tenir ostensiblement un dé à coudre enfoncé sur le bout du médius de la main droite et placer cette main, étendue l'intérieur en avant, l'extrémité du pouce dirigée obliquement vers le sol, contre la couture externe du pantalon, à la hauteur du genou au plutôt un peu au-dessus. Placer de l'autre côté, dans une position symétrique, la main gauche tenant secrètement un deuxième dé à coudre au pincement perpendiculaire arrière, l'ouverture reposant contre le dessus du médius. Il suffit, pour donner l'illusion du passage du dé visible sur le bout du médius gauche à travers le genou, de transférer, d'une part, ce dé de l'extrémité du médius droit

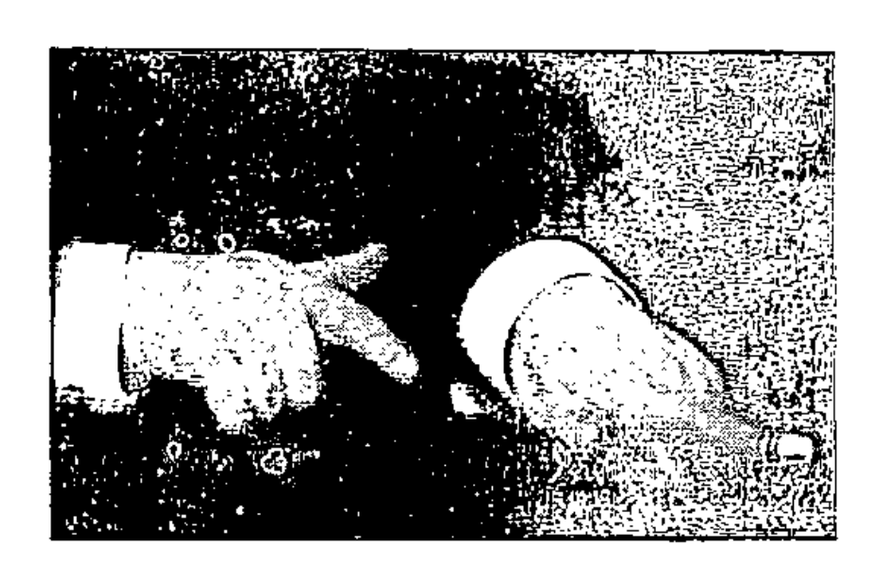


FIG. 200

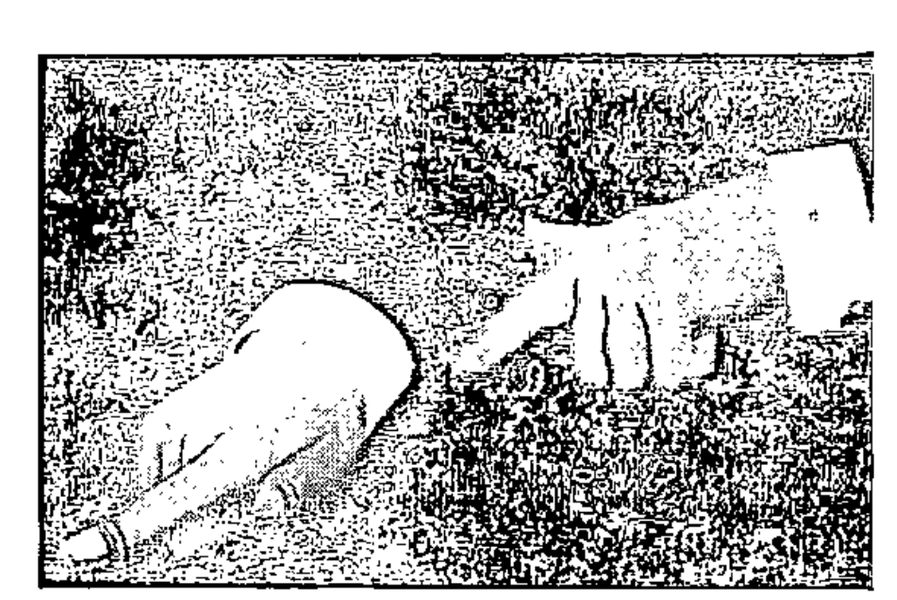


FIG. 201

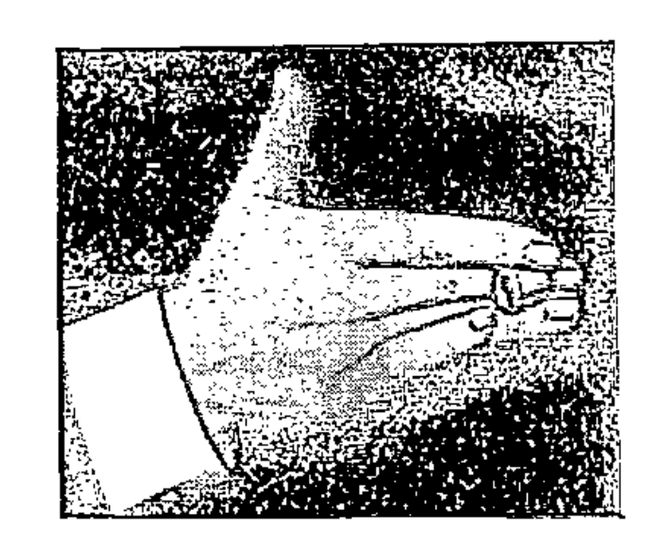


FIG. 202

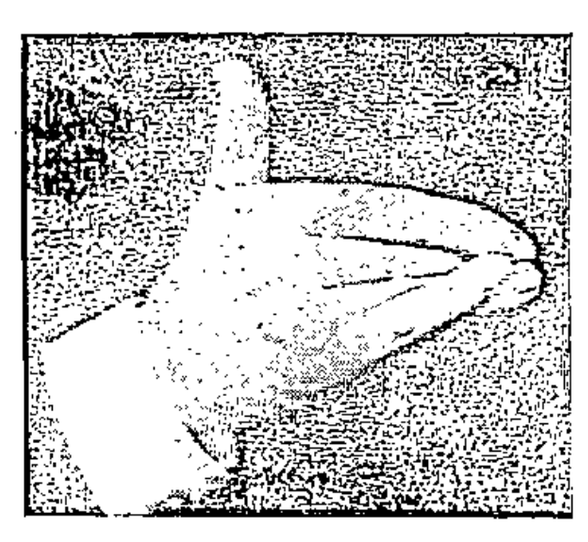


FIG. 203

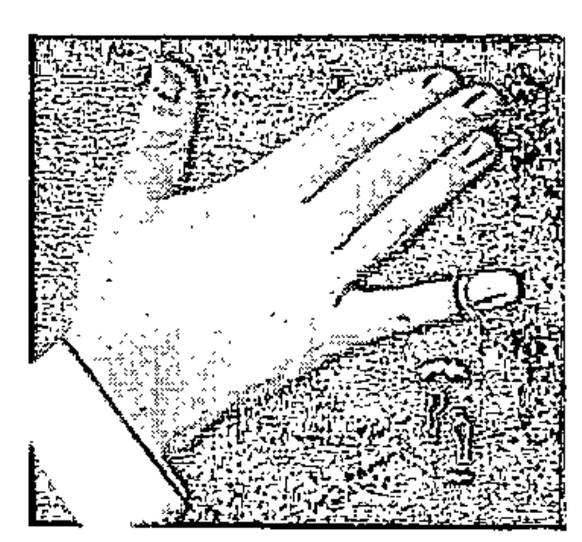


FIG. 204

Les Passages du Dé d'une main dans l'autre

200, 201. — Le passage du dé d'un index à l'autre à travers l'espace; 1re et 2e positions

La Réapparition du Dé (Vues arrière)

202, 203, 204. — Du pincement allongé arrière, sur le bout de l'auriculaire :

1° L'auriculaire prêt à être introduit dans le dé;
2° L'introduction de l'auriculaire;
3° La fin du mouvement.

au pincement perpendiculaire arrière, ainsi que nous l'avons expliqué plus haut, et de faire apparaître, un instant après, le dé caché au pincement arrière au bout du médius gauche, en retirant d'abord ce doigt en arrière pour en introduire l'extrémité dans l'intérieur du dé à coudre et en l'étendant à nouveau aussitôt après.

La même passe, exécutée en sens inverse, ramènera les choses à la position du début. On joindra ensuite les deux genoux pour les faire traverser, par le même procédé, par le dé à coudre.

SECTION IV. — LA RÉAPPARITION DU DÉ A COUDRE.

Le dé à coudre, se trouvant presque toujours placé sur l'extrémité d'un doigt au moment de la disparition, c'est dans cette même position qu'il faut le cueillir dans l'espace. La réapparition doit toujours être instantanée; on l'opère soit le dos, soit l'intérieur de la main tourné vers les spectateurs.

§ I. — *La réapparition du dé à coudre le dos de la main tourné en avant.*

C'est le cas le plus fréquent et, le plus souvent, c'est sur le bout de l'index que reviendra le dé à coudre.

Pour opérer cette réapparition, le corps étant de profil et la main tournée le dos en avant, commencer par porter cette main en arrière, puis brusquement en avant, sans donner au mouvement une ampleur exagérée. Profiter de ce dernier déplacement de la main pour introduire l'extrémité de l'index dans le dé à coudre et étendre ensuite vivement ce doigt pour produire une apparition instantanée.

Le même principe s'applique exactement à la production du dé à coudre au bout du médius.

Lorsqu'on veut amener le dé à coudre à l'extrémité de l'annulaire et surtout de l'auriculaire, il faut qu'il soit au préalable placé à l'empalmage ordinaire, le bout arrondi contre la paume de la main.

En tenant un premier dé à coudre à l'empalmage usuel et un autre à l'empalmage ordinaire, il est possible, toujours sous le couvert du même déplacement de la main en avant, de les faire apparaître ensemble, l'un au bout de l'index, l'autre au bout de l'annulaire.

§ II. — *La réapparition du dé à coudre l'intérieur de la main tourné en avant.*

Il est souvent utile de faire réapparaître soudainement à l'extrémité d'un doigt quelconque, le dé à coudre, alors que la main est étendue l'intérieur en avant. Cette production s'accompagne d'un mouvement de la main, analogue à celui décrit au précédent paragraphe mais de moindre amplitude.

Sauf quand il s'agit du pouce, on pourrait faire revenir, sans l'aide de ce doigt, le dé à coudre sur chacun des quatre autres ; mais le mouvement serait trop long, pour cette opération qui exige l'instantanéité absolue, avec l'index et l'annulaire. Au contraire, avec le médius et l'auriculaire, on peut obtenir une grande rapidité.

Au bout du pouce. — Le dé à coudre, se trouvant au pincement perpendiculaire arrière, l'ouverture contre le dessus du médius, plier les doigts le médius plus que les autres. Le dé à coudre n'est plus alors maintenu latéralement qu'entre l'index et l'annulaire et l'ouverture se présente en avant ; y introduire vivement l'extrémité du pouce en faisant pression avec les deux autres doigts pour l'enfoncer solidement puis écarter le pouce en le redressant en même temps que les autres doigts.

Pour dissimuler le mouvement d'introduction du pouce dans le dé à coudre, on peut tourner momentanément la main le dos en avant, au moment précis où s'exécute cette opération.

Au bout de l'index. — Le dé à coudre, étant au début au même pincement perpendiculaire arrière, plier les doigts comme précédemment et passer le médius dessous et derrière le dé à coudre, de façon à le saisir à mi-hauteur de ce côté, entre ce

doigt et le pouce placé devant. Introduire alors l'index dans l'ouverture, écarter le pouce et redresser les doigts.

On peut, comme pour le pouce, mieux dissimuler l'opération en tournant immédiatement la main le dos en avant.

Au bout du médius. — L'assistance du pouce est en pareil cas, absolument inutile. Le dé à coudre étant toujours au même pincement arrière, plier légèrement le médius en le portant en arrière, tout en le pressant contre le dé; ce dernier pivote légèrement et l'ouverture se présente naturellement au-dessus de l'extrémité du médius qu'il n'y a plus qu'à redresser en l'enfonçant à l'intérieur. Cette apparition est instantanée et ne nécessite qu'un très léger déplacement de la main. Le mouvement est un peu différent, quand le dé à coudre se trouve à l'origine au pincement arrière allongé; en pareil cas, plier simplement le médius jusqu'à ce que l'extrémité de ce doigt se trouve au-dessous de l'ouverture et le redresser ensuite en l'enfonçant à l'intérieur.

Dans les deux cas, l'index et l'annulaire maintiennent le dé à coudre jusqu'à ce qu'il soit bien solidement placé sur le bout du médius.

Au bout de l'annulaire. — Le mouvement est exactement le même que pour l'index et suppose l'intervention du pouce.

Au bout de l'auriculaire (Personnel). — Le dé doit être placé au préalable au pincement arrière allongé, l'ouverture en bas. Passer, en le pliant, l'auriculaire derrière l'annulaire et en introduire l'extrémité dans l'ouverture du dé à coudre, maintenu allongé contre le dessus du médius, puis redresser vivement ce doigt en l'écartant des autres. Cette apparition est tout à fait instantanée. On nous a parfois objecté qu'elle supposait nécessairement une grande indépendance et une grande souplesse de l'auriculaire.

§ III. — *Exercice de dextérité*

LA DISPARITION ET LA RÉAPPARITION SUCCESSIVE DU DÉ A COUDRE, DU BOUT DU POUCE A CELUI DU MÉDIUS, DE L'AURICULAIRE, DU

MÉDIUS ET DU POUCE (Personnel). — Présenter au début le dé à coudre coiffant l'extrémité du pouce de la main droite tenue verticalement en large, l'intérieur en avant : 1° Faire disparaître le dé, en le tranférant, comme il a été ci-dessus expliqué, au pincement perpendiculaire arrière; 2° Le produire ensuite au bout du médius; 3° Le faire disparaître en le transférant au pincement allongé arrière; 4° Le ramener, comme il vient d'être décrit, au bout de l'auriculaire; 5° Causer sa disparition en le transférant, sans l'aide du pouce, au pincement perpendiculaire arrière; 6° Le produire au bout du médius; 7° Le faire disparaître en le transférant à nouveau au pincement perpendiculaire arrière; 8° Le reprendre au bout du pouce. On peut continuer cette série plusieurs fois de suite.

Comme on le voit, il n'y a là que l'application de disparitions et de réapparitions au bout des doigts, toutes déjà expliquées; mais il faut les posséder à fond, pour réaliser cet exercice avec l'aisance et la rapidité nécessaires. Cet exercice constitue une excellente gymnastique des doigts.

CHAPITRE II

Les Suites de Manipulations et les Tours de Dés à coudre.

Il est tout aussi difficile, en cette matière, qu'en ce qui concerne les billes de billard, de distinguer les suites de manipulations des tours proprement dits. Aussi sans nous attarder dans la recherche d'une classification sans intérêt, traiterons-nous du tout en même temps.

Pour ne pas allonger démesurément cette dernière partie qui n'est qu'un appendice, nous n'indiquerons que quelques exemples; mais le sujet est vaste et la connaissance des principes et des passes, décrites au chapitre I, permet de composer des combinaisons et des expériences nouvelles.

I. — LA DISPARITION SUCCESSIVE DE CINQ DÉS A COUDRE DU BOUT DE L'INDEX ET LEUR RÉAPPARITION SUCCESSIVE AU BOUT DU MÉDIUS, EN MONTRANT A CHAQUE FOIS, S'IL EST BESOIN, LA MAIN VIDE DES DEUX CÔTÉS (Personnel). — Le matériel indispensable pour l'exécution de cette expérience comprend deux dés à coudre et un récipient opaque, tel qu'un chapeau emprunté. Déposer secrètement un dé à coudre dans le récipient et en produire un autre par un des procédés connus.

Présenter le côté gauche du corps au public, le bras droit allongé à droite, la main étendue l'intérieur en avant, l'extrémité de l'index récouverte du dé à coudre connu des spectateurs. Amener la disparition de ce dé, en le transférant, sans l'aide

du pouce, au pincement perpendiculaire arrière, sous le couvert d'un jet simulé dans l'espace. Prendre dans le récipient le second dé à coudre, à mi-hauteur, entre le pouce et l'index de la main gauche et perpendiculairement à ces doigts, l'ouverture du côté de la main, et le porter, dans cette position, vers la main droite pour l'enfoncer sur l'extrémité de l'index droit. Pour accomplir cette opération, le pouce reste devant, mais l'index et les autres doigts de la main gauche passent derrière l'autre main. En profiter pour s'emparer du premier dé à coudre au pincement avant, le bout arrondi contre le dessous du médius, dans la main gauche et l'emporter, dans cette position, quand on éloigne cette main en la retournant le dos en avant, une fois le deuxième dé à coudre bien en place sur l'index droit.

Procéder, comme la première fois, à la disparition du deuxième dé à coudre et feindre d'en prendre un troisième dans le récipient avec la main gauche, mais en réalité, une fois cette main ainsi cachée y disposer le premier dé à coudre dans la position voulue, pour aller l'enfoncer sur l'index de la main droite. Tout en accomplissant cette dernière opération, s'emparer, comme précédemment, de l'autre dé à coudre, au même pincement perpendiculaire avant et continuer ainsi jusqu'à la disparition du cinquième dé à coudre.

A ce moment, l'opérateur tient un des deux dés à coudre dissimulé au pincement perpendiculaire avant, le bout arrondi contre le dessous du médius dans la main gauche. Il faut, avant de procéder à la réapparition, montrer la main droite ou mieux encore les deux mains vides des deux côtés. Dans le premier cas, pour la main droite seule, on obtiendra ce résultat par le double empalmage. Si l'on veut montrer tour à tour les deux côtés des mains vides, on devra employer le deuxième transfert au pincement perpendiculaire décrit au chapitre I, section III, § II, mais ici la difficulté est augmentée par la présence du deuxième dé à coudre dans la main gauche. Porter la main gauche le long de la main droite étendue verticalement en large et profiter du masque ainsi fourni, non seulement pour faire passer le dé à coudre de la main droite au pincement perpendiculaire avant, mais encore à l'intérieur de l'autre dé à coudre. Tourner ensuite

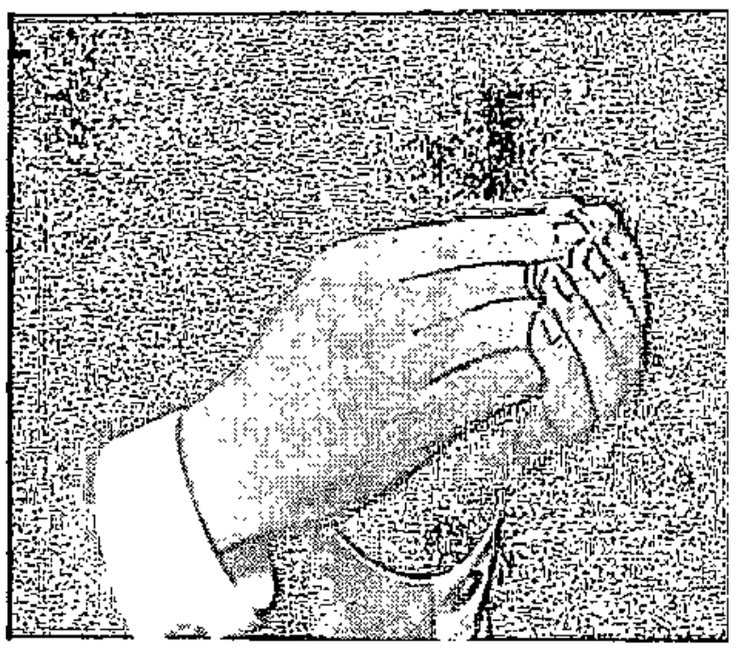


FIG. 205

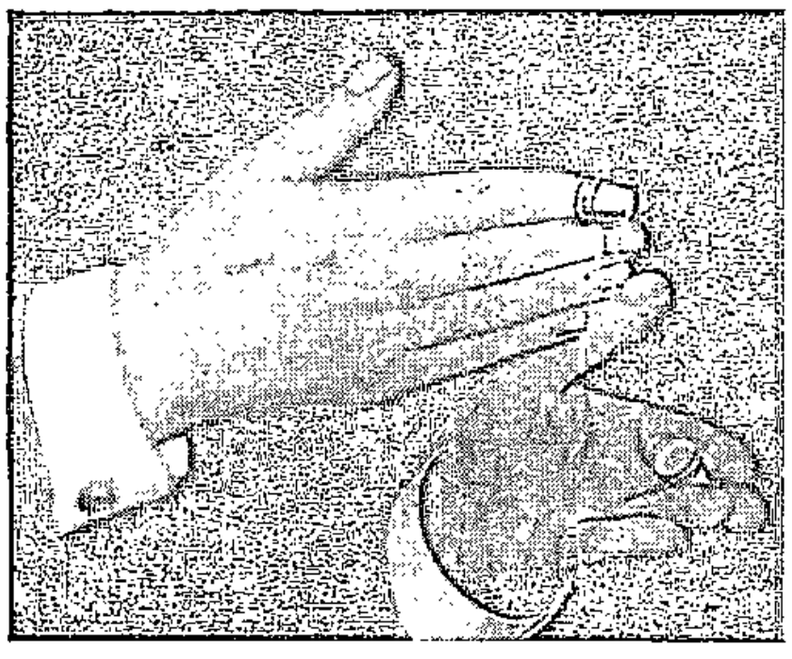


FIG. 206

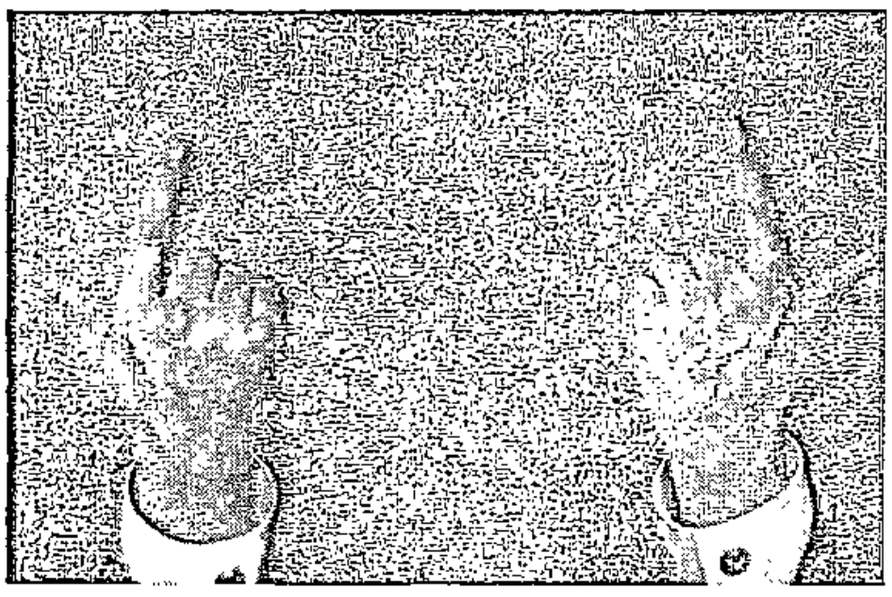


FIG. 207

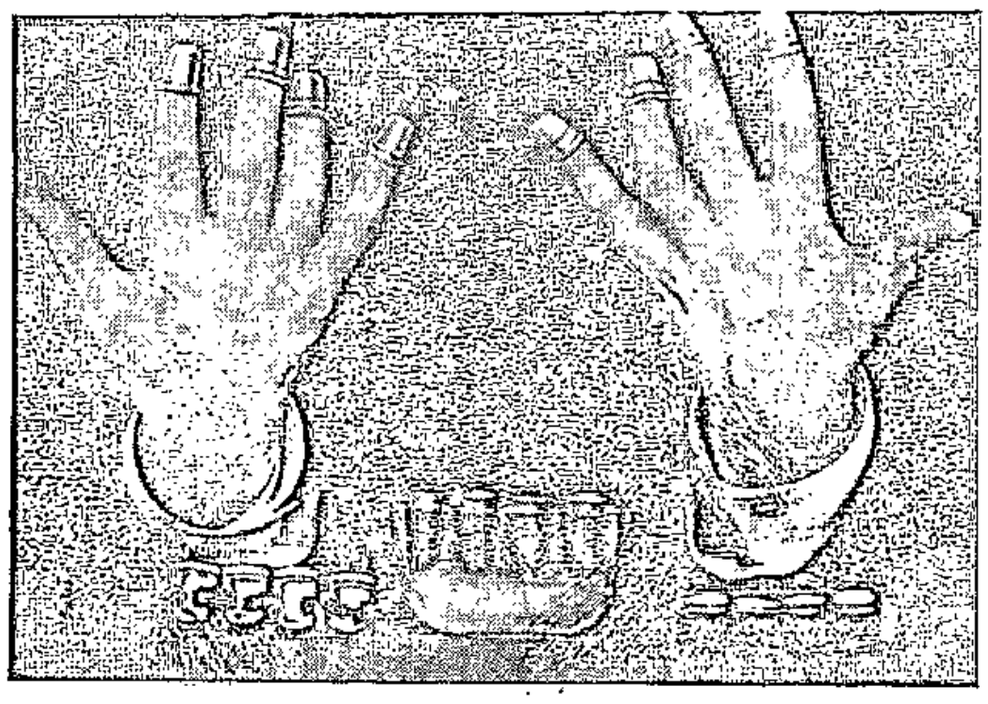


FIG. 208

Les Suites des Manipulations et les Tours

---

205. 206. — La disparition successive de cinq dés à coudre suivie de leur réapparition (vues arrière) :

1° La mise en place du 2e dé et le retrait du 1er disparu, emporté au pincement perpendiculaire avant, le bout arrondi contre le médius. (Altéré à la photogravure.)

2° La suite du mouvement.

207. 208. — L'apparition simultanée des huit dés à coudre :

1° La passe préparatoire, les deux index montrés vides;

2° La passe finale; trois sortes d'appareils permettant de s'emparer de quatre dés à coudre à la fois.

le corps et les mains sur la gauche, les deux dés étant maintenus à la fois au pincement perpendiculaire avant dans la main droite. Opérer le demi-retournement du corps en sens inverse, les dés toujours l'un dans l'autre se trouvant après ce mouvement placés au pincement perpendiculaire avant, le bout arrondi contre le dessous du médius dans la main gauche. Quand la main droite passe en second lieu le long du côté intérieur de la main gauche, saisir seulement le dé à coudre interne au pincement perpendiculaire arrière, l'ouverture contre le dessus du médius droit, puis retourner cette main, l'intérieur en avant, sous le couvert de l'autre, tout en les déplaçant toutes deux vers la droite, pour se retrouver à la position de début. Les spectateurs, malgré la présence des deux dés à coudre, ont ainsi vu tour à tour l'intérieur et le dos de chaque main vides.

Produire le dé à coudre de la main droite, au bout du médius, en introduisant, comme on le sait, l'extrémité de ce doigt dans l'ouverture. Porter la main gauche sur la main droite pour sortir le dé à coudre du médius et passer à cet effet le pouce gauche devant ce doigt, et l'index et les autres doigts de la main gauche derrière, pour saisir le dé entre le pouce et l'index. Profiter de cette position pour poser secrètement l'autre dé à coudre l'ouverture contre le dessus du médius droit et le maintenir au pincement perpendiculaire arrière grâce à la pression de l'index et de l'annulaire de la main droite. Eloigner alors la main gauche en emportant le dé à coudre retiré du médius et feindre de le déposer dans le récipient, mais, en réalté, à l'abri de ce dernier, le disposer au pincement perpendiculaire avant, le bout arrondi contre le dessous du médius, pour être à même de le replacer comme la première fois au pincement perpendiculaire arrière dans la main droite, en allant retirer le deuxième dé à coudre aussitôt après l'avoir fait apparaître sur l'extrémité du médius droit. Continuer de la même façon jusqu'à l'apparition du cinquième dé à coudre.

Nous avons dit que le matériel indispensable comportait seulement deux dés à coudre et c'est en effet préférable si l'on veut, en terminant, les escamoter en prétendant qu'ils n'ont jamais existé que dans l'imagination des spectateurs, victimes

d'une simple illusion d'optique. Si l'on a l'intention, au contraire, de montrer à la fin de l'expérience que l'on a effectivement créé cinq dés à coudre, il est nécessaire de les avoir en sa possession au début du tour.

II. — LA MULTIPLICATION D'UN DÉ A COUDRE EN HUIT DÉS APPARAISSENT BRUSQUEMENT A L'EXTRÉMITÉ DES DOIGTS DE CHAQUE MAIN. — VARIANTES DIVERSES. — 1° *L'expérience principale.* — Ce tour, qui a été présenté de bien des manières différentes, constitue actuellement l'expérience type en ce qui concerne les dés à coudre. L'effet saisissant de la fin : la production instantanée de huit dés à coudre ne peut être obtenue qu'à l'aide d'un ou plutôt de deux petits accessoires semblables permettant de maintenir commodément chacun quatre dés à coudre sur une même ligne et d'en effectuer la prise d'un seul coup en insérant à l'intérieur les quatre doigts à la fois. Divers appareils ingénieux ont été inventés pour obtenir ce résultat ; les dés à coudre sont souvent maintenus en une seule rangée, soit par des rubans caoutchoutés qui les ceinturent, soit par des ressorts qui les compriment, les premiers permettant de les sortir verticalement du côté de leur ouverture, les autres de les extraire en les tirant en avant, les branches des ressorts étant interrompues de ce côté. D'autres appareils ressemblent à des cartouchières, l'extrémité arrondie de chacun des dés à coudre reposant contre le fond d'une des quatre gaines de cuir ou d'étoffe rigide. On a imaginé de munir ces divers accessoires de crochets, d'agrafes ou d'épingles de nourrice, afin de pouvoir les accrocher aux endroits les plus propices du gilet ou du pantalon. Un moyen plus simple encore consiste à enfoncer les cartouchières dans les poches du bas du gilet.

Voici une manière de présenter cette expérience :

Disposer, comme on vient de le dire, un des appareils genre cartouchière garni de trois dés à coudre seulement destinés à recouvrir le médius, l'annulaire et l'auriculaire de la main droite et, par conséquent, s'adaptant exactement à ces doigts, dans la poche de gauche du bas du gilet et le second appareil, contenant les quatre dés à coudre, appropriés aux quatre doigts de la main

gauche, dans la poche de droite du bas du gilet, le dé de l'auriculaire se trouvant le plus près de la ligne médiane du gilet.

Entrer en scène en tenant, à l'empalmage usuel dans la main droite, le huitième dé à coudre. Montrer les deux mains vides en apparence, au moyen du premier transfert d'une main dans l'autre et, en présentant le côté droit du corps au public, produire le dé à coudre de derrière la main gauche étendue au bout de l'index de la main droite. Nous avons vu que l'on pouvait porter ainsi l'index recouvert du dé à coudre derrière l'autre main, sans laisser apercevoir le dé au public. Faire disparaître ensuite le dé à coudre dans la main gauche, au moyen de la deuxième disparition par dépôt réel momentané, puis le faire apparaître au bout de l'index droit. Opérer une deuxième disparition dans la main gauche, au moyen du procédé décrit comme une application directe du double empalmage et permettant de montrer vides les deux côtés de la main droite, puis sortir le dé à coudre de derrière le coude gauche sur le bout de l'index droit. Feindre de mettre le dé à coudre dans la bouche et de l'avaler et le retrouver sous le bas du gilet. Tourner le côté gauche du corps au public et procéder à une disparition par jet simulé dans l'espace, l'intérieur de la main tourné en avant. Montrer ensuite les mains vides de tous côtés au moyen du deuxième transfert du dé à coudre d'une main dans l'autre et faire revenir, en dernière analyse, le dé à coudre au bout de l'index droit. Se placer face au public et exécuter la variante de la disparition par prise simulée, décrite au chapitre I, section II, § I, en se tournant vers la gauche et feindre de faire passer le dé à coudre, soi-disant pris dans la main gauche, à travers la manche. Passer la main droite sous le côté gauche de l'habit, comme pour recueillir le dé à coudre à son arrivée sous l'aisselle, mais en réalité, profiter de ce geste et de l'abri qu'il procure, pour garnir les trois derniers doigts de cette main des trois dés à coudre garnissant la cartouchière de gauche, puis sortir cette main, le dos en avant l'index étendu, l'extrémité coiffée du dé à coudre, le pouce écarté, les autres doigts fermés pour ne pas laisser voir les autres dés. Feindre de lancer en l'air le dé à coudre surmontant l'index, d'en suivre des yeux le trajet imaginaire dans l'espace, de le

recevoir dans la poche de droite du gilet et d'aller l'y reprendre au bout de l'index gauche ; mais profiter de ce dernier geste et de ce que la main gauche est alors dissimulée derrière l'habit, pour garnir également les trois autres doigts des dés de la cartouchière. Sortir alors de la poche et de dessous l'habit cette main les doigts repliés à l'exception de l'index étendu et du pouce écarté et la placer en avant du corps et à gauche, le dos en haut. Placer la main droite un peu en retrait, dans une position parallèle à droite. Exécuter alors deux ou trois fois, en changeant la position respective des mains, le passage apparent du dé à coudre d'un index à l'autre à travers l'espace tel que nous l'avons décrit plus haut, puis retourner les deux mains verticalement le dos en avant, les index vides toujours étendus, l'extrémité dirigée vers le ciel et les placer à la hauteur du bas du visage et en avant, à égale distance de chaque côté, en ayant soin, pendant le retournement des mains, de toujours les tenir de telle façon que les spectateurs ne puissent soupçonner la présence des dés à coudre. Conserver un moment cette position pour bien attirer l'attention sur les deux doigts dépourvus de dés à coudre, puis plier ces doigts et soudain les étendre en même temps que les autres et en portant les mains en avant et faire ainsi apparaître, instantanément, les huit dés à coudre à la fois. L'effet produit, retourner lentement les mains de chaque côté, retirer posément les dés à coudre et les donner à examiner pour enlever toute idée de préparation ou d'appareil caché.

Il est indispensable, entre la dernière charge des dés à coudre sur les doigts de la main gauche et l'apparition finale, de marquer un temps suffisant pour empêcher les spectateurs de faire un rapprochement entre ces deux actes. Le transfert apparent du dé à coudre d'un index à l'autre répond très bien à cette nécessité.

2° *L'expérience antérieure.* — Cette apparition simultanée des huit dés à coudre est bien préférable à l'apparition scindée en deux parties qui l'a précédée. On faisait paraître d'abord quatre dés à coudre au bout des quatre doigts de la main droite, puis, quelques instants après, on montrait la main gauche les

quatre doigts garnis également chacun d'un dé à coudre. En pareil cas, au lieu de prendre en une seule fois les quatre premiers dés à coudre, on les amenait l'un après l'autre sur les doigts de la main droite, en commençant par l'auriculaire au moyen de disparitions successives en allant retrouver, soi-disant le même dé à coudre, dans divers endroits, sous le col de l'habit, entre deux boutons du gilet, etc., où on avait disposé les autres à l'avance, pour le produire à chaque fois sur l'extrémité de l'index après la pulvérisation simulée dans la main gauche. La difficulté était de coiffer l'auriculaire avec le premier dé à coudre. Après une disparition, le dé à coudre se trouve le plus souvent transféré à l'empalmage usuel dans le pli de la base du pouce et il est très difficile alors d'y introduire l'extrémité de l'auriculaire. Pour résoudre cette difficulté, il ne manquait cependant pas de solutions : les uns, au moment d'effectuer la première disparition, plaçaient le dé à coudre sur le médius ou l'annulaire d'où ils le transféraient, sous le couvert de la main gauche, à l'empalmage ordinaire, position au contraire très commode pour l'introduction de l'auriculaire. D'autres commençaient par transférer comme d'habitude le dé à coudre à l'empalmage usuel, puis, pendant que l'attention des spectateurs était retenue sur la main gauche par les soi-disant mouvements de pulvérisation, ils inséraient dans l'ouverture du dé à coudre l'extrémité du médius et le transféraient d'abord, à l'aide de ce doigt, à l'empalmage ordinaire où il était repris ensuite par l'auriculaire. D'autres encore débutaient par un simulacre de mise du dé à coudre dans la bouche et, sous le couvert de ce geste, faisaient rouler le dé hors de l'index, entre le pouce et le médius, position qui permettait l'introduction facile de l'auriculaire.

Enfin, un moyen beaucoup plus simple nous paraît être de faire soi-disant traverser la manche gauche au dé à coudre, car, pendant que la main droite se trouve sous l'habit pour aller rechercher le dé à coudre à son arrivée sous l'épaule, rien n'est plus facile que de disposer tranquillement ce dé sur l'auriculaire et d'en prendre un deuxième dans toute poche propice sur l'extrémité de l'index.

Bien entendu, au cours des diverses disparitions nécessitées, l'index seul est étendu, les autres doigts restant fermés et le dos de la main droite étant tourné vers le public.

Une fois les trois derniers doigts recouverts de dés à coudre, on effectuait une dernière disparition du dé visible sur l'index, au moyen d'un jet simulé dans l'espace pour marquer un temps d'arrêt entre la dernière charge et l'apparition, puis on étendait brusquement les quatre doigts. Pendant que l'attention était ainsi retenue, et sous le couvert d'un retournement du corps, on s'emparait d'un seul coup des quatre dés à coudre, disposés dans un appareil au bout des doigts de la main gauche et on les montrait soudain.

3° *L'expérience impromptu.* — Nous n'aurions pas parlé de l'expérience précédente si elle ne permettait d'en exécuter une troisième assez analogue, lorsque l'on est pris au dépourvu et privé du secours d'un appareil à apparition instantanée de dés à coudre. Voici comment on peut opérer dans cette hypothèse :

Disposer à l'avance les quatre dés à coudre, ou simplement trois d'entre eux, si on doit entrer en scène en en ayant un de dissimulé dans la main, dans divers endroits où il sera facile de s'en emparer, tels que : poches du gilet, espace vide entre deux boutons du gilet, sous le gilet, sous le revers du gilet, le col ou le revers de l'habit. Procéder, comme il vient d'être dit, à diverses traversées de la manche et disparitions, permettant de garnir secrètement les trois derniers doigts, puis, après une dernière disparition qui laise l'index étendu et vide, demander au public sur quel doigt il préfère voir réapparaître le dé à coudre et en présence des réponses contradictoires et comme pour donner satisfaction à tous, étendre brusquement les doigts et les montrer soudain tous les quatre coiffés chacun d'un dé à coudre.

III. — L'APPARITION ET LA DISPARITION DE DEUX DÉS A COUDRE DANS LA MÊME MAIN (Personnel). — *Application de ce principe à l'apparition et à la disparition d'un grand nombre*

de dés à coudre. — Avoir deux dés à coudre rentrant bien exactement l'un dans l'autre. Entrer en scène en les tenant secrètement ainsi disposés au pincement perpendiculaire avant dans la main droite. Montrer les mains vides de chaque côté au moyen du deuxième transfert du dé à coudre d'une main dans l'autre, pour présenter en dernier lieu le côté gauche du corps au public, le bras allongé, la main étendue l'intérieur en avant tenant les deux dés à coudre emboîtés au pincement perpendiculaire arrière.

Pour produire les deux dés à coudre à la fois. — Plier les doigts en tournant le dos de la main en avant, comme pour l'exécution du double empalmage. Profiter du masque ainsi formé pour introduire l'extrémité du pouce dans l'ouverture du dé intérieur pendant que le médius passe par-dessus l'autre dé et appuie dessus pour donner un bon point d'appui et permettre d'assujettir le premier sur le pouce et de le sortir en retirant ce doigt en arrière. Aussitôt après, tourner le deuxième dé à coudre entre l'index et l'annulaire, de façon à pouvoir introduire à l'intérieur l'extrémité de l'auriculaire. Retourner alors rapidement la main l'intérieur en avant, en étendant et en écartant les doigts et les spectateurs voient soudain le pouce et l'auriculaire recouverts chacun d'un dé à coudre.

Pour produire les deux dés à coudre l'un après l'autre. — Plier les doigts et tourner le dos de la main en avant comme précédemment, mais sans bouger le pouce. Introduire l'extrémité du médius dans l'ouverture du dé à coudre intérieur, le retirer garni de ce dé et le faire passer dessous et en avant de l'autre dé à coudre, tout en le faisant pivoter pour le replacer au même pincement perpendiculaire arrière, puis retourner la main l'intérieur en avant en étendant les doigts réunis. Les spectateurs ne voient qu'un dé à coudre placé sur l'extrémité du médius. Exécuter le double empalmage au moyen de la troisième méthode, en ayant soin de plier, à chaque fois, le médius suffisamment pour que le dé à coudre qui le surmonte n'entre pas en contact au passage avec l'autre. Plier une dernière fois les doigts

en retournant la main, en fermant davantage le médius pour dégager complètement l'ouverture du dé à coudre, maintenu par la pression de l'index et de l'annulaire, et pouvoir y introduire l'extrémité du pouce. Retourner enfin, une dernière fois, la main l'intérieur en avant, en écartant et en étendant les doigts. Les spectateurs voient maintenant le médius et le pouce coiffés chacun d'un dé à coudre.

Pour amener la disparition du premier dé à coudre, le transférer du bout de l'auriculaire ou du médius, suivant le doigt sur lequel il se trouve, au pincement perpendiculaire arrière au moyen d'un jet simulé dans l'espace, d'après les procédés décrits au précédent chapitre. Exécuter ensuite le double empalmage pour prouver la réalité de cette disparition. Opérer ensuite la disparition du deuxième dé à coudre au moyen d'un retournement de la main, le dos en avant, les doigts pliés, le médius écarté permettant de le loger, à l'aide du pouce, à l'intérieur du premier, puis retourner à nouveau la main l'intérieur en avant, en étendant les doigts réunis, pour la montrer vide de ce côté. Exécuter le double empalmage pour mieux justifier de cette disparition, puis, avec un nouveau retournement de la main, ramener les deux dés à coudre, emboîtés et comme n'en formant qu'un, sur le pouce. Un dernier jet simulé dans l'espace permettra de se débarrasser des deux à la fois en les déposant dans la profonde.

Ce principe, combiné avec celui du premier tour précédemment décrit, peut servir à l'apparition suivie de la disparition d'un grand nombre de dés à coudre. Après avoir montré, comme il a été dit, les deux mains soi-disant vides et s'être tourné le côté gauche du corps en avant, produire le premier des deux dés emboîtés, sur l'extrémité du médius de la main droite tournée l'intérieur en avant. Prendre ostensiblement ce dé à coudre dans la main gauche, préalablement montrée vide, et feindre de le déposer dans un chapeau ou dans un autre récipient opaque tout en le conservant pincé le bout arrondi contre le dessous du médius. Produire immédiatement après le deuxième dé à coudre au bout du médius droit et, en l'ôtant avec la main gauche, placer en même temps le premier dé à coudre au pincement perpendicu-

laire arrière dans la main droite, comme il a été expliqué plus haut. Continuer ainsi à produire successivement une grande quantité de dés à coudre et à les déposer en apparence dans le chapeau, en opérant assez vite. En allant retirer une dernière fois le dé à coudre recouvrant le bout du médius droit, l'introduire à l'intérieur de l'autre dé dissimulé dans la main gauche. Après avoir montré incidemment les mains vides de tout autre objet, replacer les deux dés à coudre emboîtés et censés n'en faire qu'un sur le bout du pouce et s'en débarrasser à la profonde sous le couvert d'un jet simulé dans l'espace. Prendre alors le chapeau soi-disant rempli de dés à coudre et, après une promesse illusoire de distribution de ces dés, en effectuer d'autant plus facilement la disparition qu'ils ne brillent déjà plus que par leur absence.

IV. — Le cornet de papier et le dé a coudre. — *Effet.*— Faire passer invisiblement, et par deux fois, un dé à coudre du bout d'un doigt sous un cornet de papier; le dé et le cornet sont ensuite soumis à l'examen du public.

Présenter sur l'index de la main droite, en apparence, un seul dé à coudre, mais en réalité deux dés emboîtés exactement l'un sur l'autre. Confectionner d'autre part un cornet de papier sous les yeux des spectateurs en ayant soin d'en égaliser parfaitement les bords pour qu'il puisse se tenir en équilibre sur la table ou le guéridon, sans qu'il existe aucun intervalle à la base pouvant laisser apercevoir un objet placé à l'intérieur. Placer momentanément le cornet sur l'index, comme pour vérifier s'il peut recouvrir exactement le dé à coudre, puis le placer sur la table, la pointe en haut, mais en réalité serrer à travers le papier le dé supérieur entre le pouce et l'index de la main gauche et le déposer sur la table. Pour qu'aucun bruit ne révèle la présence du dé, la table devra être recouverte d'un tapis. Annoncer alors que le dé à coudre, toujours visible sur l'extrémité du pouce, va passer sous le cornet; feindre de le prendre ou de le déposer dans la main gauche, tout en le transférant à l'empalmage usuel dans la main droite. Approcher la main gauche au-dessus du cornet et en agiter les doigts comme pour y faire

passer le dé; ouvrir la main et la montrer vide. Saisir le cornet par le haut, entre le pouce et l'index de la main droite tournée le dos en avant pour faire constater l'arrivée du dé à coudre. Prendre le dé dans la main gauche pour le bien montrer; pendant que tous les regards sont attirés de ce côté, retourner l'autre dé dans la main droite, l'introduire sous le cornet et déposer le tout, comme précédemment, sur la table, en annonçant que l'on va recommencer exactement la même opération. Placer, comme au début, le dé à coudre visible sur l'extrémité de l'index droit; feindre de lancer de haut en bas le dé dans la direction du cornet mais en réalité le transférer à l'empalmage usuel. Lever ensuite le cornet de papier en le prenant par le haut avec la main gauche pour montrer la réussite de l'expérience. Abandonner le cornet et saisir le dé à coudre dans la même main comme pour mieux le faire voir. Prendre le cornet dans la main droite et s'approcher d'un spectateur de droite pour lui dónner ces deux objets à visiter. Pendant le trajet laisser tomber naturellement la main droite le long du corps, profiter du mouvement du corps en avant pour remettre d'abord le dé à coudre avec la main gauche et, de ce que la présence du cornet dans l'autre main éloigne le soupçon, pour laisser rouler le deuxième dé à coudre vers l'extrémité des doigts et de là dans la profonde. Soumettre enfin le cornet de papier à l'examen du même spectateur.

ERRATA

PAGES	LIGNES	AU LIEU DE	LIRE
12	35	des	*de*
17	17	sous	*sur*
31	6 et 24	Pincbeck	*Pinchbeck*
32	3	Pincbeck	*Pinchbeck*
40	12	tenu	*tenue*
41	15	abstraits	*abstraites*
41	16	arriérés	*arriérées*
45	24	néanmonis	*néanmoins*
52	28	et l'exécution	*et de l'exécution*
67	17	de	*des*
67	33	gêiée	*gênée*
73	4	droit	*gauche*
73	6	appuyée	*appuyé*
86	12	comme	*comment*
91	29	naturel	*naturelle*
107	4	au	*à*
116	34	longueur	*largeur*
124	34	crainte	*peur*
146	20	subiste	*subsiste*
159	9	touefois	*toutefois*
192	19	l'un	*l'une*
218	33	glissage	*glissement*
222	10	III	*II*
230	23	II	*III*

PAGES	LIGNES	AU LIEU DE	LIRE
233	17	droit	*gauche*
242	32	III	*IV*
248	1	IV	*V*
268	32	on oublie	*on en oublie*
280	15	presqu'inconnu	*presque inconnu*
321	2	dessus	*dessous*
321	3	dessous	*dessus*
341	18	baisant	*baissant*
439	32	droite	*gauche*
450	25	Chug	*Chung*
489	17 et 34	dessus	*dessous*
493	24	l'auriculaire	*l'annulaire*
509	14	gauche	*droite*
524	27	laise	*laisse*
527	32 et 33	du pouce	*de l'index*

TABLE DES ILLUSTRATIONS HORS TEXTE

Pages

Première Partie : LES CARTES

Planche I. — Faux mélange et sauts de coupe (fig. 1-6)..... 77
Planche II. — L'enlevage (fig. 7-10)..... 103
Planche III. — Le filage dessous (fig. 11-13)..... 111
Planche IV. — Les cartes changeantes (fig. 14-18)..... 125
Planche V. — Les effets de pure dextérité (fig. 19-24)..... 147
Planche VI. — Les effets de pure dextérité (*suite*) (fig. 25-29.. 159
Planche VII. — L'empalmage arrière (fig. 30-34)..... 171
Planche VIII. — Les disparitions par empalmage arrière. — Le double empalmage (fig. 35-40)..... 175
Planche IX. — Les différentes manières de tenir les cartes dissimulées dans la main les doigts écartés (fig. 41-46)..... 183
Planche X. — Les différentes manières de faire passer les cartes d'une main à l'autre à l'insu du public (fig. 47-51)..... 189
Planche XI. — La Réapparition des cartes (fig. 52-56)..... 195
Planche XII. — Les cartes changeantes par emploi du double empalmage ou de l'empalmage arrière (fig.. 57-61)..... 205
Planche XIII. — Le bonneteau (fig. 62-64)..... 251

Deuxième Partie : LES PIÈCES

Planche XIV. — Les empalmages et les pincements entre les doigts (fig. 65-70)..... 273
Planche XV. — Les disparitions (fig. 71-76)..... 293
Planche XVI. — Les disparitions (*suite*) (fig. 77-81)..... 303
Planche XVII. — Le double empalmage. — Le procédé complémentaire permettant d'écarter les doigts, l'intérieur de la main tourné en avant (fig. 82-88)..... 321
Planche XVIII. — Le double empalmage (*suite*). — La disparition par double empalmage (fig. 89-92)..... 325
Planche XIX. — Les passages de pièces d'une main dans l'autre à l'insu du public : *A*) Dans l'intérieur des deux mains (fig. 93-96)..... 331
Planche XX. — Les passages, etc. : *B*) Des deux côtés des mains (fig. 97-100)..... 335

Pages

PLANCHE XXI. — Les passages invisibles de pièces d'une main dans l'autre au su du public (fig. 101-108) 337
PLANCHE XXII. — La réapparition des pièces (fig. 109-117) 345
PLANCHE XXIII. — Les séries de manipulations nouvelles. — Les exercices de pure dextérité (fig. 118-121) 349

TTOISIÈME PARTIE : LES BILLES DE BILLARD

PLANCHE XXIV. — Les empalmages. — Les disparitions (fig. 122-129) 389
PLANCHE XXV. — Les disparitions (*suite*) (fig. 130-138) 397
PLANCHE XXVI. — Les disparitions (*suite*) (fig. 139-144) 403
PLANCHE XXVII. — Les passages d'une main dans l'autre à l'insu du public : *A*) Dans l'intérieur des mains (fig. 145-150) .. 413
PLANCHE XXVIII. — Les passages, etc. : *A*) Dans l'intérieur des mains (*suite*); *B*) En utilisant les deux côtés des mains (fig. 151-156) 417
PLANCHE XXIX. — Les passages, etc. :*B*) (*suite*). — Les passages apparents dissimulant le transfert d'une deuxième bille (fig. 157-162) 421
PLANCHE XXX. — Les changements de couleur (fig. 162-169) 431
PLANCHE XXXI. — Le tour des trois grosses billes de billard. — Le tour des quatre billes excelsior (fig. 170-175) 457

QUATRIÈME PARTIE : LES DÉS A COUDRE

PLANCHE XXXII. — Les empalmages et les pincements entre les doigts (fig. 176-179) 485
PLANCHE XXXIII. — Les transferts du bout d'un doigt à un pincement arrière (fig. 180-185) 491
PLANCHE XXXIV. — Les disparitions. — Les prises simulées (fig. 186-190) 495
PLANCHE XXXV. — Les disparitions (*suite*). — Les dépôts réels momentanés (fig. 191-194) 499
PLANCHE XXXVI. — Le double empalmage et disparition (fig. 195-199) 505
PLANCHE XXXVII. — Les passages du dé d'une main à l'autre. — La réapparition du dé (fig. 200-204) 513
PLANCHE XXXVIII. — Les suites de manipulations et les tours (fig. 205-208) 519

TABLE DES MATIÈRES

Pages

INTRODUCTION

LA PRESTIDIGITATION ET LES PRESTIDIGITATEURS.
LA LITTÉRATURE MAGIQUE ANCIENNE ET MODERNE. — NOTRE LIVRE.

ROBERT HOUDIN : L'état actuel de la prestidigitation en France. — Le prestidigitateur idéal. — Professionnels et amateurs. — Les artistes étrangers..... 5

LA LITTÉRATURE MAGIQUE ANCIENNE. — Liste des auteurs et des livres français. — Les classiques..... 11

OZANAM : Analyse de ses « Récréations mathématiques et physiques ». — Enumération et explication succincte du jeu des gobelets et des tours proprement dits. — La compilation de Carlo Antonio..... 14

GUYOT : Analyse de ses « Nouvelles Récréations physiques et mathématiques ». — Enumération et explication succincte du jeu des gobelets, des tours de gibecière, des tours de cartes..... 21

DECREMPS : Analyse de sa « Magie Blanche dévoilée ». — Les expériences de Pinetti. — Pinetti, Robert Houdin et son détracteur, à propos de l'Oranger fantastique 28

Analyse : Du « Supplément à la Magie Blanche dévoilée » ; Du « Testament de Jérôme Sharp » : Les règles de présentation des tours ; Les principes particuliers pour l'exécution des tours de cartes ; Enumération et explication sommaire des tours de cartes. — Du « Codicille de Jérôme Sharp » ; Des « Petites aventures de Jérôme Sharp » 35

PONSIN : Analyse de sa « Nouvelle Magie Blanche dévoilée ». — Les Cartes. — Les pièces de monnaie et le jeu des gobelets. — Les Tours divers. — Appréciation critique de son œuvre..... 42

Pages

Les livres de Robert Houdin..... 52
La littérature magique moderne française et anglaise.. 53
Notre livre : les lacunes à combler; les objections; réponse; la question des figures; le plan..... 55

Observations générales communes aux quatre Parties

La Présentation et l'Exécution 61
Le Boniment..... 64
Les Accessoires : le vêtement, la table, la baguette 65
La main 67

PREMIERE PARTIE

LES CARTES

Généralités. — Plan..... 71

CHAPITRE I. — Les Principes.

La manière de tenir le jeu dans la main gauche..... 73

SECTION I. — LES FAUX MÉLANGES

Les faux mélanges complets :
I. — Au double éventail..... 74
II. — Par dépôt simulé de cartes dessus et dépôt réel de cartes dessous 75
III. — Par dépôt réel de cartes dessus et dessous..... 75
IV. — A la queue d'aronde (fig. 1, 2, pl. I, p. 77)..... 76
Les autres faux mélanges complets... 78
Le mélange classificateur..... 78

SECTION II. — LES SAUTS DE COUPE

§ I. — *Les sauts de coupe des deux mains dans le sens de la largeur du jeu.*

I. — Classique (fig. 3, 4, pl. I, p. 77). — Variantes. — Bon procédé d'exécution. — Sans changer la carte de dessous. — En amenant la carte tirée au rang voulu sur le dessus du jeu..... 79
II. — De M. Harry Houdini..... 83
III. — D'Alexandre Hermann..... 83

Pages

§ II. — *Les sauts de coupe des deux mains dans le sens de la longueur du jeu.*

I. — Le Tiroir (fig. 5, pl. I, p. 77)..... 84
II. — La Bascule arrière (fig 6, pl. I, p. 77)..... 85

§ III. — *Les sauts de coupe d'une main.*

I. — Ordinaire 86
II. — Le pouce placé sur la tranche du jeu..... 87
III. — De l'Homme Masqué..... 88
IV. — De Robert Houdin..... 88
V. — La passe Charlier..... 89
VI. — Du bout des doigts..... 91

§ IV. — *Procédés divers permettant d'éviter l'usage des sauts de coupe.*

I. — Procédés évitant le saut de coupe sur table :
1° La coupe évitée; 2° Le passe coupe; 3° Le pont, diverses manières; 4° L'enlevage..... 91
II. — Procédés permettant de faire passer, sans saut de coupe, la carte tirée sur le dessus du jeu :
1° Les faux mélanges; 2° En posant le paquet supérieur sous la carte tirée; 3° En posant le paquet de dessus sous le paquet inférieur par la droite; 4° En posant le paquet de dessus sous le paquet inférieur par la gauche; 5° En glissant en arrière la carte tirée (M. Grivolas); 6° En glissant de côté à l'aide du pouce la carte tirée (M. Legris); 7° En glissant la carte tirée à l'aide de l'index (M. Nelson Downs); 8° La passe Voisin modifiée, procédé Raynaly, procédé Grivolas, procédé Cazeneuve..... 93

SECTION III. — LA CARTE FORCÉE

Premier Procédé : Cartes immobiles..... 98
Deuxième Procédé : En jetant les cartes sur la table..... 99
Troisième procédé classique : 1° à l'aide des deux mains; 2° d'une seule main..... 99
Quatrième procédé : sur scène..... 101

SECTION IV. — L'ENLEVAGE

§ I. — *Les trois manières différentes de tenir les cartes dissimulées dans la main après l'enlevage* (fig. 7, 8, 9, pl. II, p 103). 102

§ II. — *Les divers procédés d'enlevage.*

I. — Enlevage de cartes placées sur le dessus du jeu :
Première méthode..... 103

Pages

Deuxième méthode (bascule avant)..... 104
Troisième méthode (de l'Homme Masqué) (fig. 10, pl. II, p. 103)..... 104
Quatrième méthode (Robert Houdin)..... 105
Cinquième méthode (Buatier de Kolta)..... 105
II. — Enlevage de cartes placées sous le jeu :
A. — De la main droite :
Première méthode (bascule arrière)..... 106
Deuxième méthode (le tiroir)..... 106
Troisième méthode (M. Clément de Lion)..... 107
Quatrième méthode (Buatier de Kolta)..... 107
B. — De la main gauche..... 108
Enlevage Latapie..... 109

SECTION V. — Les Filages et Substitutions de cartes

§ I. — *Les Filages proprement dits.*

A. — Le Filage dessous (fig. 11, 12, 13, pl. III, p. 111)..... 110
Procédé Raynaly..... 111
B. — Le Filage dessus :
Première méthode (Robert Houdin)..... 112
Deuxième méthode (ordinaire)..... 112
Troisième méthode (M. Talazac)..... 112
Quatrième méthode (Américaine)..... 113
Cinquième méthode (M. Talazac)..... 113

§ II. — *Les Filages « lato sensu » ou substitutions de cartes.*

A. — Par superposition :
Premier procédé (l'Homme Masqué)..... 114
Deuxième procédé : par glissement..... 114
Troisième procédé : par empalmage..... 115
Quatrième procédé : par glissement, en long, dans le milieu du jeu..... 115
B. — Les autres substitutions :
1° Par empalmage dans la main droite et empalmage dans la main gauche..... 116
2° Par empalmage dans la main gauche et empalmage dans la main droite..... 116
3° Par saut de coupe et deux empalmages dans la même main..... 117
4° Par le tiroir et deux empalmages dans la même main. 118
5° Par la bascule arrière et deux empalmages dans la même main..... 118

Pages

§ III. — *Le Filage grec.*

Première méthode (Robert Houdin) 119
Deuxième méthode 119
Troisième méthode : à l'aide d'une seule main 119
§ IV. — *La carte glissée* 120
§ V. — *Le paquet glissé ou la carte coulée* 120
§ VI. — *Substitution de cartes simulée* (M. Odin) 121

SECTION VI. — LES CARTES CHANGEANTES

§ I. — *A l'aide des deux mains.*

Premier procédé 122
Deuxième procédé : Retournement du jeu 122
Troisième procédé : Le Tiroir (fig. 14, pl. IV, p. 125), Variantes, Variante Grivolas 123
Quatrième procédé : Bascule (fig. 15, pl. IV, p. 125), Variantes, ... 125
Combinaison des 3e et 4e procédés 126
Cinquième procédé : Prise du médius droit 126
Sixième procédé : Double glissement en sens inverse 127
Septième procédé : Saut de coupe modifié (fig. 16, pl. IV, p. 125) 128
Huitième procédé : Bascule en largeur 129
Neuvième procédé (M. Erdnase) 130
Dixième procédé 130

§ II. — *A l'aide d'une seule main.*

Premier procédé (M. Roterberg, fig. 17, pl. IV, p. 125) 131
Deuxième procédé 132
Troisième procédé (M. Erdnase, fig. 18, pl. IV, p. 125) 132
Quatrième procédé (M. Arnould) 133
Cinquième procédé : changement successif de deux cartes par retournement du jeu 134
Sixième procédé : changement d'une carte au bout des doigts 134
Septième procédé : saut de coupe du bout des doigts 135

SECTION VII. — LA CARTE A L'ŒIL

Divers procédés 136

SECTION VIII. — LA CARTE PENSÉE

Première méthode 137

Pages

Deuxième méthode..... 138
Troisième méthode..... 138
Quatrième méthode..... 139
Cinquième méthode..... 139
Sixième méthode..... 140

SECTION IX. — JEUX ET CARTES PRÉPARÉS

§ I. — *Les chapelets*..... 141
§ II. — *Cartes larges, longues, biseautées, marquées, etc*..... 142

CHAPITRE II. — Effets sans application pratique directe. Manipulations de pure dextérité.

Généralités 145
I. — Le jeu en équilibre : 1re manière; 2e manière (fig. 19, 20, pl. V, p. 147)..... 146
II. — L'Eventail de cartes en équilibre..... 148
III. — Les cartes lancées à distance..... 148
IV. — Les cartes obéissantes (revenant dans la main)..... 150
V. — Le Rayonnement ou accordéon : applications pratiques. 151
VI. — La Cascade (fig. 21, pl. V, p. 147)..... 153
VII. — L'Elastique (fig. 22, pl. V, p. 147)..... 154
VIII. — Les cartes étalées :
1° Cartes étalées horizontalement en biais sur la manche (fig. 23, pl. V, p. 147)..... 155
2° Cartes étalées verticalement en large sur la manche (fig. 24, pl. V, p. 147)..... 156
IX. — Les cartes retournées :
1° Sur table : *a*) en longueur; *b*) en largeur..... 157
2° Sur la manche en longueur (fig. 25, 26, pl. VI, p. 159). 158
X. — Les cartes rattrapées en l'air..... 159
XI. — Les cartes étalées avec retournement du bras et des cartes rattrapées ensuite en l'air..... 159
XII. — Les éventails de cartes :
Première méthode (fig. 27, pl. VI, p. 159)..... 160
Deuxième méthode..... 161
Troisième méthode (de l'Homme masqué, fig. 28, pl. VI, p. 159)..... 161
XIII. — Les sauts de coupe d'une main :
1° Ordinaire, le pouce gauche en travers du dessus du jeu. 163
Variante..... 163
2° Le pouce sur la tranche du jeu..... 163
3° De l'Homme Masqué (fig. 29, pl. VI, p. 159)..... 164
4° Du bout des doigts..... 164

Pages

CHAPITRE III. — Le Double Empalmage et les Passes et Manipulat!ans complémenta!res et connexes.

SECTION I. — GÉNÉRALITÉS. — EMPALMAGE ARRIÈRE. — DOUBLE EMPALMAGE.

§ I. — *Généralités.*

Historique. — Définitions..... 167

§ II. — *L'Empalmage arrière.*

I. — Les divers procédés d'exécution :
Premier procédé : primitif..... 169
Deuxième procédé (fig. 30 pl. VII, p. 171)..... 170
Troisième procédé (M. Thurston, fig. 31, pl. VII, p. 171). 171
Quatrième procédé (fig. 32, 33, 34, pl. VII, p. 171)..... 171
Cinquième procédé..... 172
II. — Disparitions par empalmage arrière à l'aide des deux mains :
Première disparition : à l'aide du 3e procédé..... 174
Deuxième disparition : à l'aide du 2e procédé (fig. 35, 36, pl. VIII, p. 175)..... 174
III. — Disparition d'un éventail de cartes au bout des doigts :
Premier procédé..... 175
Deuxième procédé (M. Robertson-Keene, fig. 37, pl. VIII, p. 175)..... 175

§ III. — *Le double empalmage*

Première méthode (à l'aide du pouce)..... 176
Deuxième méthode (sans le pouce) (fig. 38, 39, 40, pl. VIII, p. 175)..... 178

SECTION II. — PASSES ET MANIPULATIONS CONNEXES AU DOUBLE EMPALMAGE

§ I. — *Les différentes manières de tenir les cartes dissimulées dans la main, les doigts écartés.*

A. — Le dos de la main tourné vers le public :
1° Au pli de la base du pouce, les cartes allongées (fig. 41, pl. IX, p. 183)..... 181
2° Au pli de la base du pouce, les cartes courbées en deux (fig. 42, pl. IX, p. 183)..... 182
3° A l'empalmage ordinaire, les cartes courbées le dos vers la paume..... 182

Pages

4° A l'empalmage ordinaire, les cartes courbées la figure vers la paume (fig. 43, pl. IX, p. 183)..... 183
5° A l'empalmage Latapie (fig. 44, pl. IX, p. 183)..... 183
6° En pinçant les cartes entre les quatre doigts, à la hauteur de la 1re articulation..... 184
7° En courbant les cartes contre l'index à l'aide de ce doigt..... 184
B. — L'intérieur de la main tourné vers le public :
1° En pinçant les cartes entre les quatre doigts à la hauteur de la 1re articulation (fig. 45, pl. IX, p. 183).... 185
2° En pinçant les cartes contre le médius entre l'index et l'annulaire (fig. 46, pl. IX, p. 183)..... 186
3° En pinçant la carte recourbée au pli arrière de la base du pouce..... 186

§ II. — *Les différentes manières de faire passer les cartes d'une main dans l'autre et de permettre ainsi de montrer, tour à tour, les deux mains vides, les doigts écartés*..... 187

1° Par le pincement des cartes par le même petit côté d'une main dans l'autre, paume contre paume (fig. 47, pl. X, p. 189)..... 188
2° Par retournement d'une main et pincement des cartes par l'autre petit côté dans l'autre main, dos contre paume (M. de Bière, fig. 48, pl. X, p. 189)..... 189
3° Au moyen de la passe précédente exécutée en sens inverse..... 189
4° En faisant basculer les cartes entre les deux paumes. 190
5° Par retournement des deux mains face au public (personnel) (fig. 49, 50, 51, pl. X, p. 189)..... 191

§ III. — *La Réapparition des Cartes.*

I. — L'intérieur de la main vers le public :
1° D'une seule carte :
Entre le pouce et l'index ou le médius..... 193
Entre l'index et le médius (fig. 52, pl. XI, p. 195).. 194
2° De plusieurs cartes l'une après l'autre :
Procédé ordinaire (fig. 53, pl. XI, p. 195)..... 194
Procédé personnel 195
Feinte dans la réapparition des sept cartes (fig. 54, pl. XI, p. 195)..... 196
3° En éventail..... 196
II. — Le dos de la main vers le public :
Première méthode (M. Thurston)..... 197
Deuxième méthode (M. Davis, fig. 55, 56, pl. XI, p. 195). 197

Pages

§ IV. — *La disparition de plusieurs cartes l'une après l'autre, tout en n'en conservant qu'une à l'empalmage arrière, et réapparition* 198

Premier procédé (M. Thurston) : application à un jeu de 32 cartes 199
Deuxième procédé (M. Robertson Keene) 200

§ V. — *Le passage d'une carte à travers l'un ou l'autre bras et les genoux* 201

Traversée du bras 203
Traversée des genoux 204

§ VI. — *Les cartes changeantes au moyen de l'empalmage arrière et du double empalmage.*

Premier procédé (fig. 57, 57 bis, 58, pl XII, p. 205) 205
Deuxième procédé (M. Charles Ragon) 206
Troisième procédé (personnel, fig. 59, 60, 61, pl. XII, p. 205) 207
Substitution de cartes (M. Latapie) 207

CHAPITRE IV. — Tours de Cartes d'adresse pure

SECTION I. — PROCÉDÉS POUR TERMINER UN GRAND NOMBRE DE TOURS DE CARTES

§ I. — *Divers procédés de révélation des cartes.*

Premier procédé : en faisant craquer la carte 210
Deuxième procédé (M. Raynaly) 210
Troisième procédé (personnel) 211
Quatrième procédé : en faisant retourner la carte par la pression de l'air; applications 211
Cinquième procédé : en faisant tomber toutes les cartes du jeu tenu par un spectateur, sauf la carte choisie; Variantes 212
Sixième procédé : en jetant à terre toutes les cartes sauf la carte choisie 213
Septième procédé : en rattrapant au vol la carte choisie. 214
Huitième procédé : en retrouvant la carte dans une poche ou dans un chapeau emprunté 214
Neuvième procédé : en faisant apparaître la carte sur le dos d'un spectateur 215
Dixième procédé : en fixant au mur ou au plafond la carte nommée 215

Pages

Onzième procédé : en faisant sortir la carte du jeu tenu dans la main..... 215
Douzième procédé : en faisant changer, à la vue du public, la carte avant du jeu en la carte nommée..... 216
Procédés s'appliquant à deux cartes :
Premier procédé..... 216
Deuxième procédé..... 216

§ II. — *Différents procédés permettant de retrouver la carte au nombre désigné par un spectateur.*

Premier procédé : le nombre sept..... 217
Deuxième procédé : l'erreur en comptant; variante..... 217
Troisième procédé : le retournement du jeu..... 218
Quatrième procédé : le glissement de la carte de dessus. 218
Cinquième procédé : la carte glissée..... 219
Sixième procédé : l'enlevage..... 219
Septième procédé : le filage grec..... 220
Huitième procédé (M. Roterberg)..... 220
Neuvième procédé : l'échappement des cartes sous la pression du pouce avec saut de coupe..... 221
Dixième procédé : l'enlevage de l'Homme Masqué avec saut de coupe..... 221
Onzième procédé : le dépôt du jeu..... 221

SECTION II (1). — TOURS ANCIENS

I. — Les cartes à la manche..... 222
Sept divers modes de réalisation du dernier enlevage de cartes..... 223
Modifications..... 226
II. — La carte générale..... 226
III. — La carte ambitieuse..... 228
IV. — Le miroir des dames..... 229

SECTION III (2). — TOURS NOUVEAUX NE NÉCESSITANT QUE LA CONNAISSANCE DES PRINCIPES ORDINAIRES (DÉCRITS AU CHAP. I).

I. — La production d'un éventail de cartes et la disparition du restant du jeu..... 230
Première phase : apparition de l'éventail de cartes..... 231
Deuxième phase : disparition de la première partie du jeu. 232

(1) Portant le n° III par erreur dans le texte.
(2) Portant le n° II par erreur dans le texte.

Pages

II. — La carte qui tient à sa place (Moreau)..... 232
III. — La carte qui se transforme et passe dans la poche (l'Homme Masqué)..... 234
IV. — La carte au coin déchiré (M. Harry Houdini)..... 237
V. — Les trois cartes à travers le foulard (M. Warren Keane). 238
1° La carte qui traverse le mouchoir..... 238
2° Les trois cartes à travers le foulard..... 239

SECTION IV (1). — TOURS NOUVEAUX REPOSANT SUR L'EMPLOI DE L'EMPALMAGE ARRIÈRE OU DU DOUBLE EMPALMAGE

I. — La carte traversant le chapeau (M. Mahatma)..... 243
II. — La carte dans le chapeau (M. Max Cadet)..... 243
III. — La pluie de cartes dans le chapeau (M. Ch. Marvil)..... 244
IV. — La cloche magique (M. Max Cadet)..... 245
1° Les cartes à la commande..... 245
2° La cloche magique..... 246

SECTION V (2). — LE BONNETEAU

Généralités..... 248
§ I. — *La technique du bonneteau* (fig. 62, 63, 64, pl. XIII, p. 251)..... 250
§ II. — *Application pratique du bonneteau* (figures schématiques dans le texte) (M. Nordach)..... 255
§ III. — *Le bonneteau mexicain*..... 261

DEUXIÈME PARTIE

LES PIÈCES DE MONNAIE

Généralités..... 265

CHAPITRE I. — Les Principes.

SECTION I. — LES PRINCIPALES MANIÈRES DE TENIR LES PIÈCES DISSIMULÉES DANS LA MAIN. — INDICATION DES MOUVEMENTS DE DOIGTS NÉCESSAIRES A CET EFFET..... 271

§ I. — *Le dos de la main tourné vers le public.*

I. — L'Empalmage ordinaire (fig. 65, pl. XIV, p. 273)..... 272

(1) Portant le n° III par erreur dans le texte.
(2) Portant le n° IV par erreur dans le texte.

Pages

II. — Les Empalmages Nelson Downs :
Premier empalmage N. D. ou oblique (fig. 66, pl. XIV, p. 273) 274
Deuxième empalmage N. D. ou perpendiculaire (fig. 67, pl. XIV, p. 273) 275
M. Nelson Downs, Robert Houdin, M. Weiss dit Houdini. 275
III. — La Coulée (fig. 65, pl. XIV, p. 273) 278
IV. — L'Empalmage des doigts (fig. 66, pl. XIV, p. 273) 279
V. — L'Italienne (fig. 65, pl. XIV, p. 273) 279
VI. — L'Empalmage du pouce (fig. 66, pl. XIV, p. 273) 280
VII. — L'Empalmage de la fourche du pouce (fig. 67, pl. XIV, p. 273) 280
VIII. — Les Pincements entre deux doigts (fig. 67, pl. XIV, p. 273) 281
IX. — L'Empalmage du poignet 282

§ II. — *L'intérieur de la main tourné vers le public.*
I. — La Coulée arrière (fig. 68, 69, pl. XIV, p. 273) 282
II. — Les Pincements arrière entre deux doigts (fig 70, pl. XIV, p. 273) 284
III. — L'Italienne arrière (fig. 70, pl. XIV, p. 273) 286
IV. — L'Empalmage arrière du poignet 287

SECTION II. — LES PRINCIPALES DISPARITIONS

§ I. — *Les Prises simulées.*
I. — La pièce tenue à plat dans la paume de la main est conservée à l'empalmage ordinaire 288
Disparition entre les mains d'un spectateur 289
II. — Le Tourniquet 290
III. — La Pincette 291
IV. — La pièce, tenue à plat entre le médius et l'annulaire, est transférée à l'empalmage oblique (fig. 71, pl. XV, p. 293) 291
V. — La pièce, tenue à plat entre l'index et le médius, est transférée à l'Italienne 292
VI. — La pièce, tenue sur l'extrémité des doigts allongés et joints, est transférée à la coulée arrière 293
VII. — La pièce, tenue entre le pouce et l'index par la tranche, est transférée au pincement supérieur arrière 293
VIII. — La pièce, tenue à plat dans la main ou posée sur le bout d'une table, est transférée dans la manche 294

§ II. — *Les dépôts simulés.*
I. — La pièce, tenue à plat entre le pouce et l'index, est transférée à l'empalmage ordinaire 295

Pages

II. — La pièce, tenue de même est transférée à l'empalmage du pouce..... 296
III. — La pièce, tenue de même, est transférée à la coulée..... 296
IV. — La pièce, tenue de même, est transférée à l'Italienne.... 297
V. — La pièce, tenue de même, est transférée à l'empalmage oblique, (personnel, fig. 72, pl. XV, p. 293)..... 297
VI. — La pièce, tenue entre le pouce, l'index et le médius est transférée à l'empalmage ordinaire (M. Grivolas).. 298
VII. — La pièce, transportée de main en main, est transférée à la coulée ou au pincement supérieur avant..... 299
VIII. — La pièce, tenue en équilibre sur le bout du médius gauche, est transférée à l'empalmage ordinaire de la main droite..... 300
IX. — La pièce, tenue à plat sur l'extrémité des doigts droits allongés et joints, est transférée à la coulée arrière. 300
X. — La pièce, soi-disant déposée dans la main gauche, est envoyée dans la manche droite..... 301
XI. — Un éventail de pièces, tenu entre le pouce et l'index, est transféré à l'empalmage oblique (M. Nelson Downs). 301
XII. — Les pièces, étalées à plat sur l'index et le médius allongés et joints, sont transférées à l'empalmage oblique (M. Nelson Downs)..... 301

§ III. — *Les dépôts réels momentanés suivis de reprise.*

I. — La pièce, déposée dans la main gauche, pincée entre le médius et l'annulaire de la main droite, est ensuite reprise et portée à l'empalmage oblique dans cette dernière main (fig. 74, 75, 76, pl. XV, p. 293)..... 302
Variante..... 303
II. — La pièce, déposée dans le bas de la main gauche renversée et fermée, est reprise entre le médus et l'annulaire de la main droite et portée à l'empalmage oblique dans cette dernière main (fig. 77, pl. XVI, p. 303)..... 303
III. — La pièce, maintenue par l'index droit au centre de la main gauche fermée, est ensuite reprise à l'italienne dans la main droite (fig. 78, 79, pl. XVI, p. 303)..... 304
IV. — La pièce, déposée dans la paume de la main gauche, est reprise au tombé dans la main droite..... 305

§ IV. — *Les prises ou dépôts réels, suivis d'empalmage arrière dans la même main.*

I — Prise réelle et passage de la pièce à l'italienne arrière dans la main droite (M. Stanyon)..... 305
II. — Dépôt réel et passage de la pièce à l'italienne arrière dans la main droite 306

Pages

III. — Dépôt réel et passage de la pièce au pincement supérieur arrière dans la main droite (personnel, fig. 80, 81, pl. XVI, p. 303)..... 306
IV. — Dépôt réel et passage de la pièce sur le dos, préalablement humecté, de la main droite..... 306

§ V. — *Les jets simulés dans l'espace, un récipient ou la main.*

I. — Les jets simulés dans l'espace ou dans un récipient, le dos de la main tourné vers le public..... 307
II. — Les jets simulés dans l'espace ou dans un récipient, l'intérieur de la main tourné vers le public..... 308
Jet simulé dans l'espace et passage de la pièce à la coulée arrière, puis dans la manche..... 308
III. — Les jets simulés dans la main..... 309
1° Avec claquement dans le fond de la main gauche et mise de la pièce à l'empalmage ordinaire dans la main droite..... 309
2° Avec claquement dans la main gauche et transfert de la pièce dans la manche droite..... 309
3° Dans la main gauche et dépôt de la pièce dans le col de la chemise..... 310

§ VI. — *Les jets réels suivis de reprise dans la même main....* 310

Jet réel de la pièce dans la main gauche avec rebondissement à l'empalmage ordinaire dans la main droite.. 311

SECTION III. — LE CHANGE

§ I. — *Les procédés de change décrits par Robert Houdin.*

Premier Procédé : le change par empalmage; variante. 311
Deuxième procédé : le change par la coulée; variante.. 312

§ II. — *Les autres procédés de change.*

Premier procédé : le change au tourniquet..... 312
Deuxième procédé : le change à la pincette simulée (M. Grivolas)..... 313
Troisième procédé : le change par l'empalmage du pouce, à l'aide des deux mains..... 313
Quatrième procédé : le change par l'empalmage des doigts..... 314
Cinquième procédé : le change par l'empalmage du pouce, à l'aide d'une seule main..... 314

Pages

CHAPITRE II. — Le Double Empalmage. — Les Diverses Passes et Manipulations nouvelles.

SECTION I. — LE DOUBLE EMPALMAGE

Première méthode : première phase; deuxième phase.. 317
Inconvénients de cette méthode; modifications à y apporter pour y remédier..... 319
Deuxième méthode (M. Nelson Downs); principe de cette méthode :
Première phase (fig. 82, 83, 84, pl. XVIII, p. 321); deuxième phase..... 320
Le complément de la méthode..... 321
Procédé permettant d'écarter les doigts l'un après l'autre, l'intérieur de la main tourné en avant (fig. 85, 86, 87, 88, pl. XVII, p. 321)..... 323
Troisième méthode : première phase (fig. 89, 90, pl. XVIII, p. 325); deuxième phase..... 324
Quatrième méthode : première phase, deuxième phase.. 326
Disparition d'une pièce par prise simulée par application du double empalmage (fig. 91, 92, pl. XVIII, p. 325). 327

SECTION II. — LES AUTRES MANIÈRES DE MONTRER LES MAINS VIDES. — LES DIVERS PASSAGES DE PIÈCES D'UNE MAIN DANS L'AUTRE.

§ I. — *L'Empalmage de la fourche du pouce*..... 328
§ II. — *Les transferts de pièces d'une main à l'autre, à l'insu du public, permettant de montrer successivement les deux mains vides.*
I. — Les transferts dans l'intérieur des mains :
1° Le transfert de paume en paume à l'empalmage ordinaire..... 329
2° Le transfert des pièces de paume à paume, à l'empalmage perpendiculaire (M. Nelson Downs, fig. 93, 94, 95, 96, pl. XIX, p. 331)..... 330
II. — Les transferts des deux côtés des mains :
1° Transfert de la pièce du pincement supérieur arrière dans la main droite au pincement supérieur avant dans l'une et l'autre main et réciproquement..... 331
Variante : Utilisation du pincement avant à la base de l'index et du médius..... 332
2° Transfert de la pièce, de l'italienne arrière dans la main droite, à l'italienne avant dans l'une et l'autre

Pages

main puis au pincement supérieur arrière dans la main droite..... 333
3° Transfert de plusieurs pièces de la coulée arrière dans la main droite à la coulée avant dans l'une et l'autre main et réciproquement (fig. 97, 98, 99, 100, pl. XX, p. 335)..... 334

§ III. — *Les passages invisibles d'une pièce d'une main dans l'autre au su du public.*

Premier procédé (M. Trewey, fig. 101, 102, pl. XXI, p. 337)..... 335
Deuxième procédé (L'Homme Masqué, fig. 103, 104, 105, pl. XXI, p. 337)..... 336
Troisième procédé (M. Trewey, fig. 106, 107, 108, pl. XXI, p. 337)..... 338
Quatrième procédé..... 339

§ IV. — *Le passage d'une pièce d'une main dans l'autre à travers les genoux* (M. Nelson Downs)..... 339

SECTION III. — LA RÉAPPARITION DES PIÈCES

§ I. — *Le dos de la main tourné vers le public*..... 340

A. — Relative à une seule pièce..... 341
Pièce à l'empalmage ordinaire, à l'italienne, à la coulée. 341
Procédé Grivolas..... 341
Pièce à un pincement entre les doigts, à l'empalmage de la fourche du pouce, à l'italienne, à l'empalmage du pouce..... 341
Pièce à l'empalmage N. D..... 342
B. — Relative à plusieurs pièces :
Pièces à l'empalmage ordinaire..... 342
Pièces à la coulée..... 343
Pièces à l'empalmage N. D..... 343
Réapparition des pièces une à une et leur disposition en éventail :
Première manière (fig. 109, 110, pl. XXII, p. 345)..... 343
Deuxième manière (fig. 111, 112, pl. XXII, p. 345)..... 344
Réapparition des pièces toutes à la fois en éventail..... 345
Pièces à l'empalmage de la fourche du pouce..... 345

§ II. — *L'intérieur de la main tourné vers le public.*

A. — Relative à une seule pièce..... 346
Pièce à l'italienne arrière..... 346

Pages

Pièce au pincement supérieur arrière : première manière. 346
Deuxième manière..... 347
Pièce à la coulée arrière (fig. 113, 114, pl. XXII, p. 345). 347
B. — Relative à plusieurs pièces :
Une à une (fig. 115, 116, pl. XXII, p. 345)..... 348
Toutes à la fois en éventail (fig. 117, pl. XXII, p. 345). 348

SECTION IV. — LES NOUVELLES MANIPULATIONS. — LES EXERCICES DE PURE DEXTÉRITÉ

§ I. — *Les nouvelles manipulations*..... 348
I. — La disparition de cinq pièces, l'une après l'autre au bout des doigts de la main droite, tournée la paume en avant et leur réapparition successive, la main montrée à chaque fois vide des deux côtés (fig. 118, 119, pl. XXIII, p. 349)..... 349
II. — La disparition de six pièces l'une après l'autre au bout des doigts de la main droite, tournée la paume en avant, et leur réapparition successive ou simultanée, après avoir montré tour à tour les deux mains vides..... 351
III. — La disparition de six pièces dans la main gauche, tournée la paume en avant, et leur réapparition, une à une, en éventail au bout des doigts de l'autre main, après avoir montré les deux côtés des mains vides.... 351

§ II. — *Les exercices de pure dextérité.*

I. — Le Retournement des pièces dans la paume..... 352
II. — La Révolution de la pièce entre les phalanges des doigts de chaque main (fig. 120, 121, pl. XXIII, p. 349).. 353

CHAPITRE III. — Les Tours de Pièces de Monnaie.

SECTION I. — LES TOURS DÉCRITS PAR ROBERT HOUDIN

I. — La pièce fusible..... 355
II. — Les deux pièces passant d'un chapeau dans l'autre.... 356
III. — La pièce d'or dans le petit pain..... 357
IV. — La Filtration magique de pièces de cinq francs..... 357
V. — La Pluie d'or..... 359

SECTION II. — LES TOURS POSTÉRIEURS A ROBERT HOUDIN

I. — La pièce extraite d'une carte..... 360
II. — La dilatation des tissus (l'Homme Masqué)..... 362
III. — La Pluie d'argent..... 366
Effet du tour..... 367

Pages

Procédés pour mettre en place dans le chapeau la réserve de pièces : Dans le premier cas..... 367
Dans le deuxième cas..... 368
Procédés pour la production des premières pièces..... 370
La main droite contenant une ou plusieurs pièces..... 370
La main droite vide..... 371
Procédé de M. Nelson Downs..... 371
Procédé personnel..... 372
Différents moyens de faire passer invisiblement la pièce dans ou à travers le chapeau..... 373
La prise des pièces l'intérieur de la main en avant..... 374
Le bruit de chute dans le chapeau indépendant de la réserve et moyens de reconstituer celle-ci..... 375
La production de plusieurs pièces, jetées visiblement ensuite dans le chapeau..... 375
La pièce sous le bord du chapeau..... 377
La cueillette des pièces au milieu du public..... 378
La finale..... 378

TROISIEME PARTIE

LES BILLES DE BILLARD

Généralités..... 381

CHAPITRE I. — Les Principes. — Les Diverses Passes.

SECTION I. — Les principales manières de tenir les billes de billard ou les coquilles dissimulées dans la main. Les mouvements de doigts nécessaires a cet effet.

§ I. — *En ce qui concerne les billes de billard*..... 387

I. — L'Empalmage ordinaire (fig. 122, 125, pl. XXIV, p. 389). 388
II. — L'Empalmage des doigts (fig. 123, pl. XXIV, p. 389)... 390
III. — Les autres empalmages..... 390
1° La Coulée (fig. 124, 125, pl. XXIV, p. 389)..... 391
2° La Coulée arrière (fig. 126, pl. XXIV, p. 389)..... 391
3° L'Empalmage du poignet..... 392
4° L'Empalmage arrière du poignet..... 392

§ II. — *En ce qui concerne la coquille.*

I. — L'Empalmage ordinaire..... 392
II. — L'Empalmage des doigts..... 393

Pages

III. — La Coulée avant et arrière..... 393
IV. — Les autres empalmages (fig. 124, 126, pl. XXIV, p. 389). 393

SECTION II. — LES PRINCIPALES DISPARITIONS

§ I. — *Les Prises simulées.*

I. — La bille de billard, placée dans la paume de la main, y est conservée à l'empalmage ordinaire..... 394
II. — La bille, placée sur le poing, tombe à l'empalmage ordinaire (fig. 127, 128, pl. XXIV, p. 389)..... 395
III. — La bille, placée sur l'extrémité du pouce et des quatre doigts réunis, tombe à l'empalmage ordinaire (fig. 129, pl. XXIV, p. 389)..... 396
IV. — Le Tourniquet (fig. 130, 131, 132, pl. XXV, p. 397).... 397
V. — La bille, tenue entre l'index et le médius, est conduite à l'empalmage ordinaire (M. Caroly, fig. 133, pl. XXV, p. 397)..... 398
VI. — La bille, placée sur le dessus des doigts allongés et joints, est transférée à l'empalmage ordinaire (fig. 134, pl. XXV, p. 397)..... 398
VII. — La coquille, tenue entre le bout du pouce et du médius, est transférée à la coulée arrière (fig. 135, 136, pl. XXV, p. 397)..... 399
VIII. — La coquille, tenue à la coulée avant, est transférée à la coulée arrière..... 399
IX. — La disparition dans la manche..... 400

§ II. — *Les Dépôts simulés*

I. — La bille, soi-disant déposée dans le creux de la main gauche, est transférée à l'empalmage ordinaire..... 400
II. — La bille, roulée entre les deux paumes, est conservée à l'empalmage ordinaire 401
III. — La bille, soi-disant laissée tomber dans la main gauche, est, en réalité, retenue à l'empalmage des doigts.... 401
IV. — La bille, soi-disant mise dans la bouche, est conservée à l'empalmage..... 402
V. — La coquille, soi-disant déposée dans le creux de la main gauche, est transférée à l'italienne..... 402

§ III. — *Les Dépôts réels momentanés suivis de reprise*

I. — La bille, tenue entre le pouce et le médius droits, placée ostensiblement dans la main gauche en est ensuite retirée à l'aide des mêmes doigts et portée à l'empalmage ordinaire (fig. 137, 138, pl. XXV, p. 397)..... 402

Pages

II. — La bille, déposée dans la main gauche est reprise et empalmée dans la main droite qui aide à fermer les doigts de l'autre main (fig. 139, 140, pl. XXVI, p. 403) 403

III. — La bille, placée dans le bas de la main gauche renversée et à demi fermée est soi-disant enfoncée dans l'intérieur de cette main et en réalité transférée à l'empalmage ordinaire dans la main droite (fig. 141, 142, pl. XXVI, p. 403)..... 403

IV. — La bille, placée dans la paume de la main gauche renversée et fermée est reprise au tombé dans la main droite (fig. 143, 144, pl. XXVI, p. 403)..... 404

§ IV. — *Les Prises ou dépôts réels suivis d'empalmage arrière dans la même main.*

I. — La coquille, déposée dans la paume de la main droite, est transférée à la coulée arrière..... 405

II. — La coquille, placée à la coulée dans la main droite et frottée entre les deux mains, est transférée à la coulée arrière. 406

§ V. — *Les Jets simulés.*

A. — Les jets simulés le dos de la main tourné vers le public:
1° Le jet simulé dans l'espace..... 407
2° Le jet simulé dans la main..... 407
3° Le jet simulé dans un récipient..... 407

B. — Les jets simulés, l'intérieur de la main tourné vers le public..... 408
1° Le jet simulé dans l'espace avec dépôt dans la profonde. 408
2° Le jet simulé avec transport à la coulée arrière..... 408

§ VI. — *Les jets réels suivis de reprise*..... 408

SECTION III. — LES DIFFÉRENTES MANIÈRES DE MONTRER LES MAINS VIDES TOUT EN TENANT UNE BILLE DE BILLARD DISSIMULÉE. LES PASSAGES DE LA BILLE D'UNE MAIN DANS L'AUTRE.

§ I. — *Le double empalmage*..... 409

Première méthode..... 410
Deuxième méthode..... 411

§ II. — *Les transferts de la bille de billard d'une main dans l'autre, à l'insu du public, dans l'intérieur des mains*..... 412

1° Le transfert de la paume droite à la base du poignet droit avec retournement du corps et retour à la position primitive (fig. 145, 146, pl. XXVII, p. 413).... 412

Pages

Variantes..... 413
2° Le transfert de la bille d'une paume à l'autre, les mains tenues verticalement en large, du même côté du corps. 414
3° Le transfert de la bille d'une paume à l'autre, du même côté du corps, la main gauche tenue verticalement en large et la main droite verticalement en long (fig. 147, 148, pl. XXVII, p. 413)..... 415
Variante 415
4° Le transfert de la bille d'une paume à l'autre, du même côté du corps, la main gauche tenue verticalement en large et la main droite verticalement en long, avec prise latérale (M. de Bière, fig. 149, 150, pl. XXVII, p. 413)..... 416
Combinaison de transferts (fig. 151, 152, 153, pl. XXVIII, p. 417)..... 416
5° Le transfert de la bille d'une des deux paumes entre les deux poignets..... 417
6° Le transfert de la bille de billard d'une paume à l'autre du même côté du corps, avec disparition (M. Stanyon)..... 418

§ III. — *Les passages de la bille de billard d'une main dans l'autre en employant les deux côtés de la main*..... 419

1° Le transfert de la bille, de la paume d'une main derrière l'autre main, à l'aide du médius, le corps restant de profil (fig. 154, 155, 156, pl. XXVIII, p. 417).... 419
2° Le transfert de la bille, de la paume d'une main contre le dos de l'autre main, tenues toutes deux l'extrémité des doigts vers le ciel, le corps étant placé de face (fig. 157, 158, pl. XXIX, p. 421)..... 420
3° Le transfert de la bille, de l'intérieur des mains entrelacées au dos de la main gauche avec disparition, le corps étant placé de face (M. Clément de Lion, fig. 159, 160, pl. XXIX, p. 421)..... 422
4° Le transfert de la bille des deux côtés de la main dans la saignée du bras après disparition..... 423
5° Le transfert de la coquille des deux côtés de la main, du même côté du corps; Variante..... 424

§ IV. — *Les transferts apparents d'une bille de billard d'une main dans l'autre, dissimulant le passage d'une deuxième bille cachée dans l'intérieur de l'une ou de l'autre main.*

1° Avec retournement du corps..... 425

Pages

2° Du même côté du corps (fig. 161, 162, pl. XXIX, p. 421) 426

§ V. — *Les passages de la bille de billard au su du public.*

1° Le passage de la bille de billard d'une main dans l'autre à travers le genou ou les deux genoux 427

2° Le passage de la bille de billard à travers le genou et la jambe (L'Hommme Masqué) 427

SECTION IV. — LES CHANGEMENTS DE COULEUR

§ I. — *Les changements de couleur nécessitant l'emploi d'une deuxième bille pleine.*

I. — Le changement de couleur par application du premier transfert, § I de la précédente section 429

II. — Le changement de couleur par application de l'empalmage ordinaire du même côté du corps :

1° Version de M. Robert d'Alvarès 430

2° Version de M. Clément de Lion (fig. 163, 164, pl. XXX, p. 431) 431

3° Version de MM. Maskelyne et Devant) 431

III. — Le changement de couleur par application de la prise simulée de la bille sur le poing (M. Warren Keane, fig. 165, 166, pl. XXX, p. 431) 432

IV. — Le changement de couleur par application apparente seulement de la même disparition (M. H. Balzar, fig. 167, pl. XXX, p. 431) 433

V. — Le changement de couleur par application du principe de la troisième disparition par dépôt réel momentané suivi de reprise (M. Burling Hull) 434

VI. — Le changement de couleur de M. A. Maurier (fig. schématiques) 435

VII. — Le changement de couleur par application du jet simulé dans l'espace 436

VIII. — Le changement de couleur par application de l'empalmage arrière 436

§ II. — *Les changements de couleur nécessitant l'emploi d'une coquille.*

I. — Le changement de couleur par empalmage de la coquille 437

II. — Le changement de couleur, d'une des deux billes présentées, par empalmage de la coquille 437

III. — Le changement de couleur d'une des deux billes présentées par le passage de l'une d'elles dans la coquille 438

Pages

IV. — Le changement de couleur d'une des deux billes de billard présentées, en faisant passer une bille dans la coquille à la place d'une autre de couleur différente qui tombe dans l'autre main (M. Robertson Keene, fig. 168, 169, pl. XXX, p. 431) 439

CHAPITRE II. — Les Tours de Billes de Billard.

SECTION I. — PROCÉDÉS APPLICABLES A LA PLUPART DES TOURS DE BILLES DE BILLARD

§ I. — *La première production de la bille de billard* 441

A. — Les cas où l'opérateur entre en scène les mains vides en apparence :

I. — La bille de billard tenue secrètement à l'avance dans la main 442

II. — La prise directe de la bille de billard au bas du gilet.. 442

Description de trois versions différentes 442

III. — La prise dans la profonde :

1° Version de M. de Bière 444

2° Version de M. Clément de Lion 444

3° Version de M. Belling : la feinte au bas du gilet.... 445

IV. — La prise au pli du coude et la chute directe du pli du coude dans la main 446

V. — La bille de billard dissimulée sous l'aisselle 447

B. — Les cas où l'opérateur tient un objet à la main au moment de l'apparition de la bille :

I. — Les productions de la bille de billard à l'aide de la baguettte 447

1° La production directe à l'extrémité de la baguette.... 447

2° La même production après transfert d'une main dans l'autre 447

3° La prise au gilet dissimulée par la baguette (M. Bertram) 448

4° La prise au gilet dissimulée à l'aide d'une feinte et par la baguette (M. Robert d'Alvarès) 449

5° La prise dans la profonde dissimulée par l'action de la baguette (Robert Houdin) 450

II. — Les productions de la bille de billard à l'aide d'un foulard :

1° Production le corps de profil (Chung Ling Soo) 450

2° Production le corps de face (M. Burling Hull) 451

III. — La production de la bille de billard à l'aide d'un éventail. 451

C. — La production d'une deuxième bille de billard à l'aide de la coquille 452

§ II. — *La disparition finale de la bille de billard* 452

Pages

I. — Le dépôt de la bille dans la poche extérieure de côté.... 453
II. — Le dépôt de la bille dans la profonde :
1° Après une disparition quelconque..... 453
2° Le procédé de M. Odin..... 453
3° Le jet direct dans la profonde..... 454
4° La feinte au genou (M. Stanyon)..... 454
III. — Le dépôt sous le gilet (L'Homme Masqué)..... 455

SECTION II. — Les Tours proprement dits

I. — Le tour des trois grosses billes de billard (apparition et disparition) :
Première version (fig. 170, pl. XXXI, p. 457)..... 456
Deuxième version (fig. 171, pl. XXXI, p. 457)..... 460
II. — Le tour des quatre billes excelsior (apparition et disparition successive entre les doigts écartés) (fig. 172, 173, 174, 175, pl. XXXI, p. 457)..... 461
Première phase : l'apparition..... 462
Deuxième phase : la disparition..... 466
Variante pour la deuxième phase..... 468
III. — Le tour des huit billes de billard (apparition et disparition successive entre les doigts écartés)..... 470
IV. — L'apparition successive des quatre billes de billard entre les doigts écartés d'une seule main sans l'aide de la coquille..... 473
V. — Le voyage instantané de deux billes de billard à travers deux foulards..... 476
VI. — Le voyage invisible de la bille de billard de la main dans le cornet et réciproquement..... 477

QUATRIEME PARTIE

LES DÉS A COUDRE

Généralités..... 481

CHAPITRE I. — Les Principes. — Les Diverses Passes.

SECTION I. — Les principales manières de tenir le dé a coudre dissimulé dans la main. Les mouvements de doigts nécessaires pour l'y amener.

§ I. — *Le dos de la main étant tourné en avant.*

I. — L'Empalmage ordinaire (fig. 176, pl. XXXII, p. 485).. 483

Pages

II. — L'Empalmage du pli de la base du pouce ou empalmage usuel (fig. 177, pl. XXXII, p. 485)..... 484
III — Les Pincements entre deux doigts (fig. 176, 178, 179, pl. XXXII, p. 485)..... 485

§ II. — *L'intérieur de la main tourné en avant. L'Empalmage arrière.*

I. — Les Pincements arrière entre deux doigts (fig. 178, 179, pl. XXXII, p. 485)..... 487
Transfert du dé allongé du côté de l'intérieur à la même position derrière la main..... 487
Transfert du dé à coudre perpendiculaire, l'ouverture contre le dessous du médius, dans la même position derrière la main. Avec le pouce..... 488
Sans le pouce 488
Transfert du dé à coudre perpendiculaire, l'ouverture contre le dessus du médius, à la position allongée derrière la main..... 489
Transfert du dé à coudre perpendiculaire, l'extrémité arrondie contre le dessous du médius, à la position perpendiculaire, l'ouverture contre le dessus du même doigt, derrière la main..... 489
Les transferts du dé à coudre de l'extrémité du pouce et de chacun des quatre doigts à un pincement arrière. 490
Transfert du dé à coudre au pincement perpendiculaire arrière, l'ouverture contre le dessus du médius ou au pincement arrière allongé..... 490
Du bout du pouce (fig. 180, pl. XXXI, p. 491)..... 490
Du bout de chacun des quatre doigts à l'aide du pouce.. 491
Du bout de chacun des quatre doigts sans l'aide du pouce personnel :
Du bout de l'index (fig. 181, pl. XXXIII, p. 491)..... 492
Du bout du médius (fig. 182, 183, 184, pl. XXXIII, p. 491). 493
Du bout de l'annulaire..... 493
Du bout de l'auriculaire (fig. 185, pl. XXXIII, p. 491).. 493
II. — L'Italienne arrière..... 494

SECTION II. — LES PRINCIPALES DISPARITIONS

§ I. — *Les Prises simulées.*

I. — Le dé à coudre, placé sur l'extrémité de l'index droit, est soi-disant pris dans la main gauche renversée et est en réalité transféré à l'empalmage usuel (fig. 186, 187, pl. XXXIV, p. 495)..... 495
II. — Le dé à coudre, coiffant le bout de l'index droit, disparaît

Pages

dans la main gauche, puis reparaît au bout du même doigt (M. de Cussé, fig. 188, 189, 190, pl. XXXIV, p. 495)..... 496

§ II. — *Les Dépôts simulés.*

I. — Le dé à coudre, placé sur l'extrémité de l'index droit et soi-disant déposé dans la paume de la main gauche est en réalité conduit à l'empalmage usuel..... 497

II. — Le dé à coudre, placé sur l'extrémité de l'index droit et soi-disant mis dans la bouche, est en réalité transféré à l'empalmage usuel..... 497

§ III. — *Les Dépôts réels momentanés suivis de reprise.*

I. — Le dé à coudre, placé sur l'extrémité de l'index droit et placé à l'intérieur de la main gauche, est mis à l'empalmage usuel pendant que cette main se referme (fig. 191, pl. XXXV, p. 499)..... 498

II. — Le dé à coudre, recouvrant l'extrémité de l'index droit est placé ainsi que ce doigt contre la paume de la main gauche refermée aussitôt. L'index droit est ensuite retiré en emportant le dé transféré immédiatement après à l'empalmage usuel (M. Nate Leipzig, (fig. 192, 193, 194, pl. XXXV, p. 499)..... 498

§ IV. — *Les Prises ou dépôts réels momentanés suivis d'empalmage arrière dans la même main*

I. — Le dé à coudre, placé sur l'un quelconque des quatre doigts de la main droite, est transféré à un pincement arrière..... 500

II. — Le dé à coudre, déposé dans la main gauche, est tranféré à l'italienne arrière dans la même main..... 501

§ V. — *Les Jets simulés.*

I. — Le dos de la main tourné en avant..... 502

II. — L'intérieur de la main tourné en avant..... 502

SECTION III. — LE DOUBLE EMPALMAGE. — LES AUTRES MANIÈRES DE MONTRER LES MAINS VIDES TOUT EN CONSERVANT LE DÉ A COUDRE. — LES DIVERS PASSAGES DU DÉ D'UNE MAIN A L'AUTRE MAIN.

§ I. — *Le double empalmage*..... 502

Première méthode (avec le pouce)..... 503

Procédé complémentaire (avec le pouce)..... 503

Pages

Deuxième méthode (sans le pouce)..... 504
Troisième méthode (sans le pouce)..... 504
Quatrième méthode (sans le pouce) (fig. 195, 196, 197, pl. XXXVI, p. 505)..... 504
Procédé complémentaire des 3e et 4e méthodes..... 505
Procédé donnant l'illusion du double empalmage..... 506
Disparition par application du double empalmage (personnelle, fig. 198, 199, pl. XXXVI, p. 505)..... 506

§ II. — *Les autres manières de montrer les mains vides tout en tenant un dé à coudre dissimulé.*

I. — Le transfert du dé à coudre dans l'intérieur des deux mains à l'empalmage usuel (M. André Pinon)..... 507
II. — Le transfert du dé à coudre des deux côtés de la main au pincement perpendiculaire..... 508
III. — Le transfert du dé à coudre du même côté du corps de l'italienne arrière à l'empalmage usuel..... 509

§ III. — *Les passages apparents du dé à coudre d'une main dans l'autre.*

I. — Le dos de la main tourné en avant :
Traversée du genou droit ou des deux genoux..... 510
Traversée de la tête ou du corps..... 511
Passage à travers l'espace (fig. 200, 201, pl. XXXVII, p. 513)..... 512
II. — L'intérieur des mains tourné en avant :
La traversée du genou droit ou des deux genoux..... 512

SECTION IV. — LA RÉAPPARITION DU DÉ A COUDRE

§ I. — *Le dos de la main tourné en avant*..... 513

§ II. — *L'intérieur de la main tourné en avant.*

Au bout du pouce, de l'index, du médius, de l'annulaire, de l'auriculaire (fig. 202, 203, 204, pl. XXXVII, p. 513)..... 514

§ III. — *Exercice de dextérité*

La disparition et la réapparition successive du bout du pouce à celui du médius, de l'auriculaire, du médius et du pouce (personnel)..... 515

Pages

CHAPITRE II. — Les Suites de Manipulations et les Tours de Dés à coudre.

I. — La disparition successive de cinq dés à coudre du bout de l'index et leur réapparition successive au bout du médius, en montrant à chaque fois, s'il est besoin, la main vide des deux côtés (Personnel, fig. 205, 206, pl. XXXVIII, p. 519) 517

II. — La multiplication d'un dé à coudre en huit dés apparaissant brusquement à l'extrémité des doigts de chaque main :

1° L'expérience principale (fig. 208, 209, pl. XXXVIII, p. 519) 520

2° L'expérience antérieure 522

3° L'expérience impromptu 524

III. — L'apparition et la disparition de deux dés à coudre dans la même main (Personnel); application du principe. 524

IV. — Le cornet de papier et le dé à coudre 527

RENNES. — IMP. DES ARTS ET MANUFACTURES

Académie de Magie

Fabrique d'Appareils de Prestidigitation
et Trucs pour Théâtres
de Fabrication Française et irréprochable

CAROLY

INVENTEUR-ILLUSIONNISTE

20, Boulevard Saint-Germain, 20, PARIS

Nos magasins renferment la plus grande collection de tours de prestidigitation existant dans le monde entier. Nous produisons continuellement des Nouveautés.

Grand Catalogue (nombreuses illustrations) : 0 fr. 50

Extrait du Catalogue : 0 fr. 15

" L'ILLUSIONNISTE "

Revue mensuelle illustrée de la Prestidigitation,
donnant l'explication exacte et détaillée de tous les tours inédits
s'exécutant avec ou sans appareils.

EN VENTE CHEZ ***CAROLY***, *20, boulevard Saint-Germain, PARIS*

Une année complète (12 numéros) : 8 francs. — Spécimen : 0 fr. 75

—:— *On peut se procurer la Collection complète de tous les Numéros parus* —:—

LIBRAIRIE Emile NOURRY

PARIS (Ve) — 62, Rue des Ecoles, 62. — PARIS (Ve)

LE BIBLIOPHILE

ÈS-SCIENCES PSYCHIQUES

CATALOGUE TRIMESTRIEL
DES LIVRES D'OCCASION

SUR LA

PRESTIDIGITATION

LES

SCIENCES OCCULTES

ET LES

SOCIÉTÉS SECRÈTES

Envoi franco sur toute demande affranchie

((O))

La Librairie Émile NOURRY

ACHÈTE AU COMPTANT

Bibliothèques et Lots de Livres

ET PAIE AU MAXIMUM

LES BEAUX LIVRES ANCIENS :

Incunables
Livres des XVIe et XVIIIe Illustrés
Manuscrits et Reliures